全彩印大型游戏月刊

总第25期

游戏机实用技术

Practical Techniques For Games

2000年12月号

北美PS2发售报道

中国首届E3展报道

射雕英雄传

首个中文PS游戏追踪报道

保镖

SQUARE岁末大作报道第四击

生化危机代号维罗尼卡

向两小时内通关的极限挑战

樱大战GB～檄·花组入队！～

新任花组队长诞生

MGS超酷特辑

DVD版MGS预告片抽奖

本期赠送SQUARE大作——《保镖》大幅海报

定价：人民币12元

ISSN 1008-0600

12

9 771008 060006

制作者：Daraku_angel[3DM-SMV]
免责声明，杂志内容源于互联网和个人收藏，内容版权归原杂志社所有。下载后请在24是之内删除，请支持原版。
制作时间：2011-12-25
Canon　CanoScan LiDE 110

■详情请见第 94 页……

开始 START

《游戏机实用技术》编委会即将成立!

总 顾 问: 李子奇
社长/总编: 司 马
常务副社长: 马 力
编辑部主任: 王 义

责任编辑: 郑 翔
编 辑: 杨 晶 张元凯
张志强 徐 飞
编 务: 张 娜 高晓兰

电脑设计: 顾咏梅 吴 松

邮发主任: 李海祥
广 告 部: 宋宣明 郝 飞
王小宇

编辑管理: 《游戏机实用技术》编辑部
通信地址: 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码: 730000
电 话: 0931-8668378 8659190
传 真: 0931-8496387
E-Mail:gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号: ISSN 1008-0600
国内统一刊号: CN62-1137/TN
广告许可证: 甘工商广字: 6200004000011
邮发代号: 54-98

主 办: 甘肃省科学技术协会
出 版: 游戏机实用技术杂志社
印 刷: 广州丰彩彩印有限公司
发 行: 兰州市邮政局
出版日期: 2000 年 12 月 10 日
定 价: 人民币 12 元

各地书商订购请致电:013609325110

VOL.25

目录

content

游戏情报站

《最终幻想 · 电影版》正式定名 2
SEGA 大动作: 改名、合作与跨平台开发 2

特别报道

北美 PS2 发售报道 6
中国首届 E3 展参展日记 8

新闻聚焦

世嘉惨透了? 9
SQUARE 加入 XBOX 是真? 是假? 10

前线狙击

射雕英雄传 32
鬼神降临传 ONI 零——复活 34
ROCKMAN X5 36
永恒传说 38
梦幻之星在线 39
GUILTY GEAR X 42
侦探绅士 DASH! 44
保镖 46
机动战士高达 48
超级机器人大战 COMPACT 2 第 3 部 银河决战篇 49
机动战士高达 Vol.1 ~ SIDE 7 ~ 50

特快专递

梦境传奇 51
BRAVE SWORD 52
北斗之拳 ~ 世纪末救世主传说 54
沉默的狙击手 56

攻略透解

黄金国之门 59
死或生 2 64
樱大战 GB ~ 檄 · 花组入队! ~ 67
圣剑传说 71

研究中心

勇者斗恶龙 75
世界足球实况胜利 11 人 2000 ~ U-23 奖牌的挑战 ~ 76
J 联盟职业球会的创造! 78
KOF2000 80
洛克人 X4 83
生化危机 代号: 维罗尼卡 86

MGS 特辑 11

游戏黄金眼 57
日语教室 87
硬件道场 90
读编往来 94
玩友自由谈 98
玩友沙龙 100
星之心画廊 102
新新人类 GEAR 104
游戏动漫园 106
至爱排行榜 109
火热秘技 111
金手指尖 112
封面 《保镖》主要人物
封二 《游戏机实用技术》编委会即将成立!
封三 莎木一章 横须贺
封底 18 轮大卡车

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	世嘉梦工场
FC	任天堂红白机
GB	任天堂 8 位掌机
GBA	任天堂 32 位掌机
GBC	任天堂 8 位彩色掌机
MD	世嘉 16 位主机
N64	任天堂 64 位主机
NGC	任天堂新世代主机
NGP	SNK16 位掌机
NGPC	SNK16 位彩色掌机
PS	索尼 32 位主机
PS2	索尼 128 位主机
SFC	任天堂 16 位主机
SS	世嘉土星
WS	BANDAI16 位掌机
WSC	BANDAI16 位彩色掌机
XBOX	微软新世代主机

游戏类型

ACT	动作过关类
ARPG	动作角色扮演类
AVG	冒险类
ETC	其它类
FTG	格斗类
FREE	完全反射视点类
MUG	音乐类
PUZ	方块类
RAC	赛车类
RPG	角色扮演类
SLG	策略模拟类
SRPG	战略角色扮演类
SPT	体育类
STG	射击类
TAB	桌面类

索 引

ARC
KOF2000 80
PS
007 黑日危机 58
BRAVE SWORD 52 58
北斗之拳 ~ 世纪末救世主传说 54 57 112
DRIVER2 112
鬼神降临传 ONI 零——复活 34
K-1 GP2000 112
恐龙危机 2 112
龙骑士传说 111
洛克人 X4 83 112
女神异闻录 2 罚 111
ROCKMAN X5 36
偶然遗迹 111
射雕英雄传 32
圣剑传说 71
世界足球实况胜利 11 人 2000 ~ U-23 奖牌的挑战 ~ 76
时空之轮 2 111
天诛 2 112
心跳回忆 2 111
异形 3 —— Ressurection 112
永恒传说 38
勇者斗恶龙 75
PS2
保镖 46
机动战士高达 48
MOTO GP 111
DC
EIGHTEEN WHEELER 112
大头拳击 2 58
沉默的狙击手 56 57 111
格兰蒂亚 II 111
GUILTY GEAR X 42
黄金国之门 57 59
J 联盟职业球会的创造! 78
雷神之锤 III 竞技场 57
梦幻之星在线 39
梦境传奇 51 58
死或生 2 64
生化危机 代号: 维罗尼卡 86
首都高 BATTLE2 112
侦探绅士 DASH! 44
GBC
牧场物语 GB3 111
樱大战 GB ~ 檄 · 花组入队! ~ 67
WS
超级机器人大战 COMPACT 2 第 3 部 银河决战篇 49
WSC
机动战士高达 Vol.1 ~ SIDE 7 ~ 50

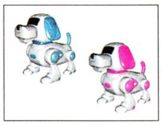
本刊如有印装质量问题,请将原杂志寄回编辑部,由本刊负责调换。

硬件

SONY 的第二代电子狗 AIBO

SONY 的第二代电子狗 AIBO 于近日公开了造型与相关指标。新一代的 AIBO 特别强化了声音识别功能，能够听懂主人的50种指令，甚至还能够通过网络下载“AIBO语言合成功能”，让电子狗之间彼此还能对话。这种新的AIBO电子狗预计11月16日推出，售价为150000日元。

SEGA 电子狗强化版本登场



SEGA的电子狗“Poo Chi”（波奇）在全球销量突破千万后，将会推出新的强化版本“超级波奇”。“超级波奇”强化了声音识别功能，能够听懂主人“坐下”、“握手”等五个指令，而且还会跟据主人培养的模式，培养出“宠物狗”、“看门狗”、“杂耍狗”三种性格。这种超级波奇售价为5980日元。

限量的《樱花大战》DC 主机

SEGA将会于12月底推出限量生产的《樱花大战》DC主机，将会包含以下内容：

特制《樱花大战》DC主机
特制《樱花大战》手柄
特制《樱花大战》VSM记忆卡
特制《樱花大战》E-MAIL软件
《樱花大战3》影片光盘

一套的售价为25800日元，预定12月26日推出。

多家厂商支持 PS2 的数码相机

SCEI近日表示将会有九家日本游戏公司支持对应PS2的数码相机“Cybershot”，这九家厂商分别是IDEA FACTORY、ENTERBRAIN、ASC Ⅱ、AGENDA、KONAMI、SUN SOFT、TAITO、SQUARE、T&E SOFT。

这款数码相机能够将玩家的头像拍摄下来输入对应的PS2游戏中，使游戏主角的头像成为玩家的样子。目前有多款对应的游戏正在开发中。

XBOX 可能造型

这台颇似打印机的白色主机，据传就是由微软办公室秘密流传出来的XBOX预想造型之一，不过这个跟目前所流传的XBOX是一台深蓝色、扁平状的主机的描述有很大出入，不知哪个才是真的呢？看看吧！

事件

《最终幻想·电影版》正式定名

SQUARE的CG电影《最终幻想·电影版》日前终于正式定名为《最终幻想·灵魂深处》（《FINAL FANTASY·THE SPIRITS WITHIN》。SQUARE这次决定电影的正式名称，其实主要是为了同已发售的《最终幻想》的动画录影带区别开来。电影将会在2001年夏季登场。

SEGA 大动作：改名、合作与跨平台开发

就在北美的美版PS2疯狂大卖的时候，SEGA也在进行着一系列重大举措，力图摆脱目前的颓势，走出困境。

改名

由11月1日开始，“株式会社SEGA ENTREPRISES”正式改名为“株名会社SEGA”，并且会使用新的LOGO，将SEGA标志右上角的“TM”改为“R”，表明了进行彻底会社改革的决心。

与任天堂合作

不久前的《樱大战》GBC版似乎就在预示着什么。SEGA在不久前与任天堂以及日本音乐教父小室哲哉组建了一间新的公司，看来任天堂与SEGA这对业界中的死对头也有握手的一天。不知SEGA与任天堂下一步会有什么大动作呢？

跨平台开发

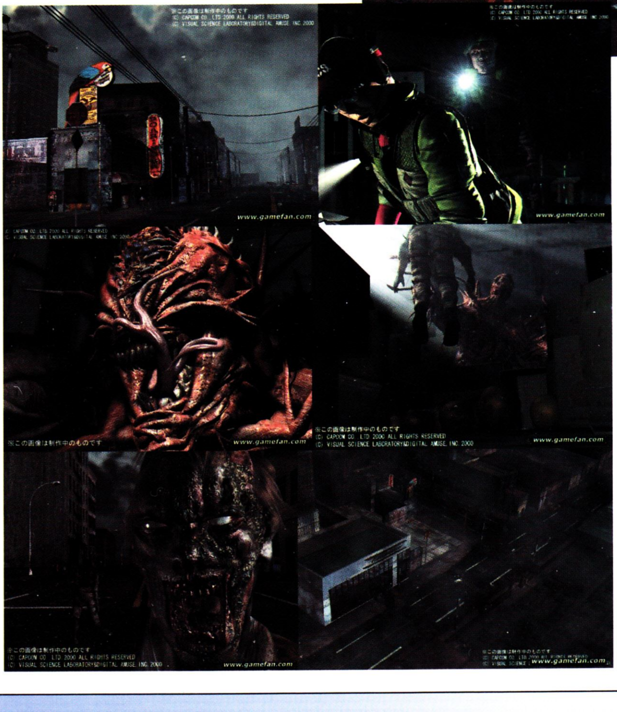
11月1日，SEGA在其召开的事业计划说明会里，正式表明会为其它不同的主机开发游戏，目的是希望在游戏的占有率方面，达到世界第一。SEGA目前在全球的游戏占有率仅有4.2%，全部是来自DC的业绩。与其它公司如任天堂、KONAMI、SCE都有不小差距，SEGA希望通过此次的跨平台开发计划，走PS、GB的多元化道路，达到全球游戏占有率25%的成绩。

至于网络方面，由于SEGA比其它主机公司先起步一年多，因此SEGA对自己的目标是实现全球总用户超过1000万。现在美国方面《NFL2K》已有用户11万，《咕噜咕噜温泉》在日本拥有7万用户，再加上即将推出的网上RPG大作《梦幻之星在线》，相信一定会大大拓展在线的用户层。

软件

《生化危机》电影画面

在10月27日开始举行的“日本东京奇幻电影展”上，CAPCOM公开了在主题公园放映的《生化危机》的CG电影。这部由CAPCOM与VISUAL SCIENCE LAB共同制作的CG电影暂名为《BIO HAZARD 4D: EXECUTER》。从已公开的剧照上来看，画面的确非常震撼。故事方面CAPCOM并未透露详情，电影暂定于明年在日本公映，请留意本刊的后继报道。



《风之克罗诺亚 2》 新画面

上期杂志中介绍的NAMCO的PS2游戏《风之克罗诺亚 2》近日又公布了几张新游戏画面，从画面的表现上来看绝对是目前PS2上同类型游戏中最出色的。

DC 的水上摩托游戏

由CSK总合研究所（CRI）开发的DC游戏《Power Jet Racing 2001》近日公布了游戏的开发画面。这款水上摩托赛游戏将以真实的水上摩托运动的乐趣为原点，除此之外，还会着重于游戏中出现的各种“水”的物理表现，力求表示出“水”的动态与阻力。让玩家有身临其境的感觉。游戏预定2001年内发售，对应VGA-BOX。

新世代主机上的《古墓丽影》

EIDOS日前公布了将在PS2以及XBOX 上推出的《古墓丽影》最新作的相关画面。EIDOS表示这次公布的图片虽然不是实际游戏中的画面，但通过全新的3D开发引擎，实际游戏中的画面将会达到这个水平。游戏的制作人艾迪里安·史密斯表示，以PS2版的为例，女主角劳拉的3D模型将会由5000个多边形组成，比起PS版的要精细10倍，整个游戏即时演算的画面将会和PS版的片头CG质量相当。

《METAL SLUG X》 确定发售日

曾经在本刊的期待榜上占有一席之地的SNK2D横卷轴动作射击游戏《METAL SLUG X》，自从SNK被收购之后就一直杳无音讯，现在SNK终于公布了PS版的正式发售日：1月25日。相信这次不会再延期了。游戏将会加强部分游戏版面的内容，不过未公布具体细节，请留意本刊的后继报道。

明年还有《KOF》？

SNK被收购之后，业界对于《KOF》新一作的开发普遍持悲观态度，不过现在情况似乎出现了转机。

近日一家名为BREEZA SOFT的日本新兴游戏公司在其官方网站上公开表示将会继续开发《KOF》的新作，并开始募集游戏开发人员。虽然就目前来看还没有什么具体的成果摆在我们眼前，但这一消息对于《KOF》忠实玩家们而言绝对是个好消息。请留意本刊的后继报道。

《FF X》 明年3月推出？

SQUARE现任社长铃木尚日前在接受访问时表示，PS2版《最终幻想X》制作一切顺利，应该能够在明年3月底前完工，最迟也不会超过明年第二季度。SQUARE此举是因为希望在2000年财政年度（2001年3月底前）结束前，保持较好的收益。相信如果SQUARE真有这样的计划，等到《保镖》如期推出之后就会开始新一轮的《最终幻想》宣传攻势了。

《电线》 终止开发

在PS2公开时我们曾经看到过一款颇具新意的动作游戏《电线》，但之后就一直听不到它的消息了。现在我们终于又得了有关此游戏的新消息，但却是“终止开发”。现在在官方网页上已经找不到此游戏的标题，终止开发的原因可能是由于游戏的开发难度过大，SCE将会于近日正式公布这个消息。

《猎头者》 续报

本刊曾介绍过的DC游戏《猎头者》终于又有了新画面公布，SEGA也公开了游戏的一些细节。

“猎头者”是游戏中一个犯罪组织的名称，这个犯罪组织专门从事杀人并贩卖人体器官的犯罪活动，玩家所扮演的警探将会深入虎穴，消灭这个犯罪组织。游戏由欧洲的AMUSE公司开发，SEGA OF EUROPE发行，预定将会于2001夏天推出。

《VIRTUA STRIKER3》 画面公布

上期杂志曾报道街机人气足球游戏《VR射手3》将会在SEGA的新基板NAOMI 2上推出，现在大量的游戏画面也公布了！新作将会增加数十种新动作，队员的跑位也将更加灵活，借助NAOMI 2的机能将真实球场中的气氛完全再现。

《鬼武者》 限定版内容

CAPCOM在PS2上的首款AVG《鬼武者》将于明年1月25日发售，将会分为初回限定版与普通版两个版本。初回限定版除了正式的游戏碟片外，还会赠送特制的DVD《MAKING DVD》，将会收录《鬼武者》的制作花絮以及金城武参与游戏制作的实况，初回限定版定价为7800日元。

《死或生2·激斗版》 画面公布

TECMO顶梁柱《死或生》系列又有新版本了，这次是将在PS2上推出的《死或生2·激斗版》，比起之前发售的PS2版，针对画面素质进行了改良，加入了新场地以及新的人物服饰，图为新版本的游戏画面。

特别报道：美国媒体眼中的PS2发售始末

北美版如期发售，美国媒体也争相报道此事，似乎竞选总统与PS2发售都是头等大事。以下是美国《时代周刊》眼中的PS2发售始末。

这个月初SONY在旧金山举办的PS2展示中，许多玩家围在电视机前，看着色彩艳丽、栩栩如生的球员在球场上奔跑，我们听到了啧啧称奇的赞叹之声。

但这场由SONY举办的活动却很难在他们的核心玩家心中建立地位，许多围在电视机前观看的人都只是一些过客而已，真正能够左右SONY未来成功与否的，只有那些核心玩家，但SONY真正的考验是从这个星期开始的，尤其是因为PS2供货量神秘的由100万台减为50万台，售价为299美元的PS2通过美国的游戏杂志和网站大量曝光，这个事件的原因颇让人猜疑，究竟是PS2真的拥有巨大的市场还是宣传手法？

但这对于SONY来说可不是一场游戏或是件好笑的事，因为这样一来等于每天少了1/4的进帐。现在每年全世界游戏产业总产值达到了200亿美元，去年光是SONY就获利达到了60多亿美元。SONY这个日本产业巨人仅PS就有令人惊讶的7500万台的销量，光在美国地区就售出了2700万台，同时这个数字也超过了PC和MAC（苹果电脑）创下的销售成绩，而现在看来，PS2甚至能够创下更好的成绩。

但是PS2也面临前所未有的激烈竞争环境，SONY得要承担高风险和与微软、任天堂及SEGA的对抗，来决定最后谁可以坐上家庭游戏主机的王座，而这场战争就在年轻的玩家手中展开。

虽然这个星期四就要正式上市了，但SONY已经丧失了先机，由于SONY最近宣布PS2在北美正式上市时只有一半的供货量，这对于期待已久的年轻消费者来说，无疑是一个残酷的消息。同时对于早在6个月前就开始订货的全美2万家零售商来说，他们还得要去安抚群情激愤的消费者。

SONY并没有说明是哪儿出了错误，SCE总裁久多良木健只是在说："PS2是一台非常复杂的机器，而且需要非常多的零部件。"据消息，PS2应该是在绘图晶片上发生了问题，导致了这次的缺货。但在网络上却盛传着另一个说法，就是SONY故意制造了人为的事故来使货源短缺，进而达到宣传的效果。对此SONY大为光火，表示坚决否认此事。

深黑外型的PS2以迷人的视觉效果吸引人的目光，它的128位处理器与PS的32位处理器相比有极大的进步，并且可以播放DVD。除了更先进的周边外，PS2还可以兼容PS的游戏，估计原来在PS上运行的游戏有800个可以在PS2上运行。

要证实一个游戏主机是否先进还是要靠游戏来测定，但PS2的游戏目前看来还有一点混乱，一些游戏社群已经开始抱怨PS2的游戏太少，只有26款会同时上市，但SONY也允诺到年底将会达到50款，在这些游戏中也不乏名作，例如《疯狂美式足球2001》，这款游戏被誉为"杀手级"。不过还是有不少之前宣布将要在PS2上发售的游戏，如KONAMI的《合金装备2》、SQUARE的《保镖》得等到明年春天才会上市。

在PS2的疯狂抢购中，还是有些玩家对于PS2的发售显得不太感兴趣，29岁的New Hampshire合作社执行长同时也是资深玩家的丹·克拉克（Dan Clark）就说："当我去年拿到DC后，现在看到PS2的表现只会让我感到粗劣。"《疯狂美式足球2001》的确是个好游戏，但PS2没有任何一款游戏能够表现得比DC更好。

SONY的延迟对谁最有利呢？答案很明显就是SEGA，因为SEGA是惟一同样有新世代主机在市场上竞争的公司。从DC在北美上市至今销量已经超过了500万台，虽然比不上PS的高销量，但也远超15个月前DC初上市时大家所预测它能达到的销售成绩，而DC的销售量也高出任天堂的N64，更重要的是SEGA.NET，SEGA是目前惟一专为游戏主机上网连线而成立的ISP（互联网提供服务商）。

任天堂也有死忠支持者，这个低价位的游戏主机的领导者也有不错的成绩。他们目前正在着手发展新世代主机GAMECUBE，预计明年10月将会在北美上市。

相比之下，微软就是这个领域的新加入者，微软表示XBOX将会在明年秋天上市，现在已经有超过160家美国游戏制作公司和微软签约制作XBOX。

在这次的发售活动中，SONY降低了PS2非游戏层面宣传，其中一部分的原因是周边设备并未全部都已能够使用，如PS2的网络器材等等。SONY因为PS2的多功能带来的强大竞争力而感到自豪，但也正因为这个原因而与游戏群体渐渐远离，如同18岁的密苏里（Missouri）所说："现在PS2看起来只像是一台玩游戏的DVD，它应该朝另外一个方向发展才是。"毋容置疑，这一周一定会让玩家们牵肠挂肚，因为PS2将要从展示品变成他们将要带回家的游戏主机。卡马克（Carmack）就说："这只是一台新的主机而已，但他们好像当作了发明了蒸汽机那样的大事。"

大部分玩家依然对PS2和SONY感到乐观，Forrester Research的分析师杰瑞米·斯瓦兹（Jeremy Schwartz）就表示："只要等时间一到，PS2仍然会成为最主要的游戏主机。"玩家们不会因为微软、SEGA和任天堂的新闻而感到担心，因为无论如何，这场游戏主机的大战到最后，得益最多的还是玩家本身！

《ODDWORLD》最新作将会成为 XBOX 独占游戏

本刊曾报道，在欧美大受欢迎的动作游戏《ODDWORLD》(国内代理译为《阿布逃亡记》，以下简称 ABE) 的新作将会在 PS2 上推出。不过现在情况有了变化：ABE 已成为了 XBOX 的独占游戏。这则新闻本身可能对于广大玩家来说没什么，但如果你了解到ABE在欧美动作游戏市场上所处的地位以及其受欢迎程度，再通过下面这个游戏制作人的专访，了解到微软在这场“变故”中的积极手段，或许你会猜测：这也许只是微软搞游戏垄断的前奏？

(Q= 记者，A= 制作公司 ODDWORLD INHABITANTS 总裁劳伦·朗宁[Lorne Lanning])

Q：为什么 ABE2 决定转换发行平台呢？

A：其实我们一直在找寻理想的游戏平台，这款游戏在PS2平台上的开发有一段时间了，但对我们而言 XBOX 是个很好的平台，对微软而言，他们也认为 ABE2 是个很适合 XBOX 的游戏。微软的发行部门对于将最好的游戏展现在XBOX上倾注了极大的热情，他们会给予游戏设计厂商所有需要的支援，我们相信和微软成为合作伙伴可以挥我们最大的潜力。

Q：所以这款游戏确定在 XBOX 上推出吗？

A：会首先在 XBOX 上发行。

Q：那将会由微软发行吗？（编注：以前由法国公司 INFOGRAMES 发行欧美版本）

A：是的，我不得不佩服微软对于发行工作方面的能力以及热情。

Q：是你们主动找微软的呢，还是微软来找你们合作的？

A：微软在很久以前和我们谈过合作的事情，那时我们还在通过后来被 INFOGRAMES 收购的 GT INTERNATIVE 来发行游戏，所以那时的时机还不成熟，而且微软那时也正在研究我们的游戏在 XBOX 上发行的可能性。但从那时开始，微软的史蒂夫·斯库雷克（Steve Schreck）和我们的执行长雪利尔·麦克肯纳（Sherry McKenna）就常有联络，而这些都有助于后来我们的合作。在长久的互相信任以及确认之后，终于成就了我们双方的合作。

Q：你最近在接受另一个专访的时候，在被问到是否会因为 XBOX 而放弃PS2时，回答说“谁会在等待XBOX发售时，又花钱在其它地方呢？”，这句话有什么含义？

A：在决定转换平台那一刻，就已经意味着游戏会延期推出。也表示我们资金回笼的时间也延后。除此之外，转换平台也增加了成本，但微软也承诺将会全力支援我们，而我们身为游戏设计公司，最关心的就在于能否推出高品质以及能让玩家满意的游戏。微软肯全力支援，并且对我们的工作成果很满意，因此双方的合作关系就此确立了。

Q：那已经花在设计 PS2 版的时间和努力不就是没有意义了？

A：这也不是完全没有意义的，我们也从中学习到许多事情，游戏的制作仍然会继续进行，虽然没有办法如期推出，但还是在朝着XBOX上发行而前进。这款游戏将会在 XBOX 上大放光芒，开发工作也很顺利。

Q：很多PS的玩家他们都看到了之前准备在PS2上发行的演示片段，现在要转换平台让他们非常惊讶，你们对此有什么说明吗？

A：这点的确是很重要，因为我们曾在美国和欧洲公布过将在PS2上制作这款游戏的消息，所以对于让很多玩家失望感到抱歉。我们也收到了许多玩家的信来表达他们的看法，所以我们现在也要再次宣布，ABE2只会在XBOX上发行，而且最重要的是我们并没有进行错误的引导，以至于让玩家作出错误的决定。在当玩家还没有决定要购买哪一台主机之前，我们相信大家可以了解XBOX是拥有最强实力的主机，我们通过这次的专访也正式公布将来只在 XBOX 上推出游戏，希望玩家们也能知道这个讯息，以免下了错误的决定。

Q：那么XBOX版本的ABE2会和之前公布的PS2版本有什么不同呢？

A：我们将会加入更多的人物，在图形和画面上能够更细致更清晰。我们所制作出来的成品可以将任何一款PS2游戏比下去。我们花费了许多时间和努力终于克服了技术的困难之处，才能有在PS2上这样的画面表现，现在平台转向容易开发的平台XBOX，游戏也将会有更高一层次的技术表现和更多的人物。

Q：除了有更多的人物和更好的图形外，还有什么比较特殊的地方呢？

再也不会在 SONY 的主机上看到它了？

A：还有数位光源，XBOX 的硬件可以支援三次投影，和其它主机比较起来，可以在视觉上感受明显的差距。我们所表现的数位光源是在游戏主机上前所未见的，这些效果在PS2上则无法表现出来。所以对于我们公司来说对于能拥有这样的开发环境感到非常高兴。XBOX的内存容量也足以创造出与众不同的视觉效果。

Q：那么ABE2转换到XBOX平台上会不会有什么风险呢？尤其是在已经拿到 PS2 的开发工具而着手开发之后。

A：对于 ABE2 来说，要转换到 XBOX 平台上开发是没有风险的。当然也会因为种种理由我们要妥协某些改变，但对于这样的改变是没有什么问题的。对于设计者而言，它（XBOX）提供了最有利而强大的环境，让我们可以做出想做的效果，这也意谓着玩家将会看到最好的游戏。

Q：那么 SCE 方面对于你们放弃 PS2 平台的发展计划有什么反应？

A：我不知道。

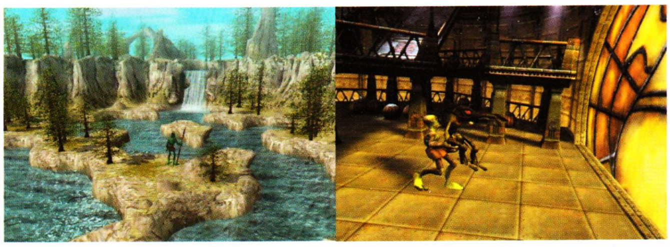
Q：那他们知道你们打算转换平台吗？

A：我不清楚，我们和 SCE 的关系只是协力厂商，我想 SCE 方面应该会很失望，无论如何，我们的决定是以游戏主机所能提供的硬件环境为主，而微软清楚地了解到他们能够提供的支援，这对我们来说是很重要的。

Q：ABE2 会推出 PC 版本吗？

A：这个就要看微软的了。

留下 PS 2 版的画面当作 XBOX 版推出时的见证吧！



下一个会是谁呢？

文：GOUKI

北美 PS2 发售报道

当然了，首批 50 万台绝对是卖得一干二净。

发售前

官方辟谣：没有这种事。

在美版的PS2正式发售之前，在业界就流传着这样一则消息：SCE故意在PS2的制造环节上弄出一些错误，造成北美PS2从原来预定的100万套的出货量锐减为现在的一半，50万。从而营造出“PS2真是很抢手”的气氛。对此，SCEA的安德鲁·豪斯（Andrew House）在接受美国《时代周刊》杂志访问时表示：“这实在是荒谬，哪有先减产让我们的顾客买不到产品，然后再努力生产来达到原有的目标呢？”

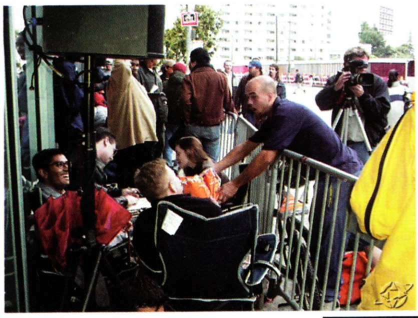
但是不管怎么样，美版PS2的出货量不足，已经让那些游戏专门店非常失望了。按照美国游戏软件连锁店Babbage'S etc网络部门经理约翰·伍德森（John Woodson）的估计，50万台主机只能够满足所有打算购买PS2玩家总人数的六分之一左右，这样一来，供求之间的差距就达到了5：1。而在9月份向他们订购PS2主机的玩家，可能需要等到2001年初才能够玩上PS2。

游戏早早上架待售

与PS2主机相比，游戏软件的情况相对要好得多，早在PS2发售前一个星期，预定与PS2主机一同发售的26款游戏就已经出现在游戏店的货架上，右下角的图就是这些美版PS2游戏的包装封面，可以看出与日版的封面还是有很大区别的。

发售中店家辟谣：我们没有货！

玩家之间的问候语：你买到PS2了吗？



当地时间10月26日零点整，美版PS2主机正式发售了。正如同媒体所预料那样，尽管天气寒冷，但老美们对于PS2的热情一点也不比3月4日PS2日版发售时那成千上万的日本人低，10月25日就已经有人在游戏专门店门口聚集，多半都是一些事先没有预约的玩家，他们希望用时间来换取拿到PS2的机会。不过很遗憾的是就算他们的诚心能够感动上天，也无法从游戏店里将PS2带回家。“没有预约=没有PS2。”并且就算是你有预约在先，那也得看运气了。不少玩家就在这场PS2抢购风中失去了对部分游戏店的信任，“预约也拿不到PS2，这算什么？”那些愤愤不平的玩家如是说。谣言从一些比较大的游戏店中传出：“XX店还有几台PS2！”或者是“XX店又到了一批PS2现货！”曾在电影《圣诞老豆》中出现的一幕因抢购“涡轮超人”而引发的谣言终于在现实的PS2发售中实现了。那些被牵涉到的游戏店有的出面澄清：“我们没有货！”有的则干脆在店面外贴上一张告示，表明只欢迎已预约的玩家入内。大多数游戏店能够做的，就只有将老客户列

入优先考虑的名单中。在美国的玩家中间近来最流行的问候语就是“嘿，你买到PS2了吗？”

网上炒至1000美元

还有现货的零售店这次算是抓住机会了，PS2的售价由原来的299美元调高至399美元，整整提高了100美元。而那些网上的拍卖网站价格炒得更是离谱，最高至1000美元。

发售后SCEA保证 每周10万台出货量

SCEA当然了解现在的情形，他们能够做的只有加快PS2的生产，保证每周10万台的出货量。另外还会将playstation.com的预定服务向后延，优先考虑那些心急如焚的店铺。但这10万台里面，尚且还不知道有多少台是从日本抽调过来的。事实是这样：因为美版PS2市场的短缺，在日本原来每周7万台的出货量现在只剩下了3万台，这样一来，日本不久也会出现缺货的情况。更“不巧”的

美版PS2游戏包装

10 月 26 日当日发售的十大最畅销的美版 PS2 游戏

游戏名称	中文译名	厂商
《Madden NFL 2001》	《疯狂美式足球 2001》	EA
《Tekken Tag Tournament》	《铁拳 TT》	NAMCO
《SSX》	《SSX》（滑雪）	EA
《Armored Core 2》	《装甲核心 2》	AGETEC
《Smuggler's Run》	《越野逃亡》	TAKE 2 INTERACTIVE/ROCKSTAR
《Ridge Racer V》	《山脊赛车 V》	NAMCO
《Dynasty Warriors 2》	《真・三国无双》	KOEI
《Orphen》	《魔术师奥芬》	ACTIVISOIN
《Slient Scope》	《沉默的狙击手》	KONAMI
《Midnight Club Street Racing》	《午夜赛车》	

是圣诞商战将至，不知道SCE这种拆东墙补西墙的方法能维持多久？SCE一共花了11.6亿美元来进行PS2的宣传造势，这就意味着在明年3月底前必须卖出超过1000万台PS2才能够达到收支平衡，目前日本本土PS2的销量已经超过200万台，但其中的100万是在发售后第一周创造的。即是说，单靠日本本土，SCE是无法达到预期目标的。关键还在于海外的销量，给美版PS2让路的欧洲版PS2要等到11月26日才会发售，到时候出货量又是个头痛的问题。SCE表示现在已经达到月产100万台的产量，在年底前，这个数字将会达到140万，对于整个消费市场来说，PS2在3月底之前在海外达到600万台的销量不是件难事，但对于SCE自己来说，有没有这个出货量就只有SCE自己清楚了。

营业额：500000000

50 万台 PS2 机 +130 万套游戏 =?

单价为299美元的PS2主机50万台就有1.5亿美元的营业额，再加上游戏及主机周边配件的销售，绝对可以达到5亿美元的营业额。SCE公布10月26日那一天PS2所创造的营业额是2亿5000万美元，这个数字打破了美版DC在1999年9月9日发售时所创下的单日9800万美元的纪录。游戏软件的销量已达到130万套，平均下来搭配一台PS2主机所购买的软件数为2.6套。

日版PS2与美版PS2的比较

	日版	**美版**
第一批出货量	72 万	50 万
同时发售的软件数	11 款	26 款
同时发售的周边	10 种	9 种

其它主机厂商的反应

SEGA

正在大力推广DC网络功能的SEGA已经将主机的售价降至149美元，并且还附送56K的调制解调器，比起PS2的299美元，便宜了一半。除此之外，每月只用花21.95美元，就可以享受到SEGA提供的网络对战、收发E-Mail等服务。当你向SEGANet申请了18个月的服务的话，你还会得到150美元的回馈，即是说，只要你申请了一年半的网络服务，你就能够在付钱的时候顺便得到一台DC主机。DC现在对应网络的游戏如《NFL2K1》、《QUAKE Ⅲ ARENA》等都是在美国极具人气的。SEGA的美国执行副总裁克里斯・吉尔伯特（Chris Gilbert）对于PS2削减供货量的消息不置可否，同时表示将会立刻加大DC游戏的宣传力度，让玩家了解DC游戏的魅力。"让玩家可以轻易找到我们的游戏的相关资讯，而不是让他们花整个周末的时间来寻找（PS2）。"

微软

由于XBOX明年秋天才会推出，因此基本上PS2的推出对于XBOX来说没有什么压力。微软表示他相信其它公司会在年末圣诞商战中取得不错的成绩，看来微软只注重明年XBOX的发售。至于其它的，那都是明年秋天的事了。

任天堂

虽然任氏的新主机NGC也预定在明年秋天发售，但与微软不同的是，任天堂还有N64摆在美国市场。对于PS2的缺货，任天堂表示："对于一些玩家来说，今天（10月26日）将是长久失望的开始。不过就在他们没有拿到东西（PS2），失望而归的时候，任天堂将会准备好满架的《萨尔达传说～梅祖拉的假面～》以及其它精彩的N64游戏。"看来任天堂是不会错过PS2缺货这个大好机会的了。

近期重要游戏发售日

PS

12 月 7 日	《RPG 工具 4》	ETC	ENTERBARAIN
12 月 14 日	《古惑狼嘉年华》	ETC	SCEI
12 月 21 日	《数码暴龙卡牌竞技场》	RPG	BANDAI
12 月预定	《炸弹人岛》	ACT	HUDSON
12 月预定	《圣诞小精灵》(《Grinch》	ACT	KONAMI
12 月预定	《逮捕令》	AVG	PIONEER LDC
2001 年			
1 月 25 日	《合金弹头 X》	STG	SNK

PS2

12 月 2 日	《伟大前锋》	SPG	TAITO
12 月 7 日	《FIFA 2001》	SPG	EA SQUARE
12 月 7 日	《狂热吉他 3rd& 疯狂鼓手 2nd》	MUG	KONAMI
12 月 14 日	《剑豪》	FTG	元气
12 月 14 日	《第一神拳》	SPG	ESP
12 月 14 日	《实况世界足球 2000 U-23 Final Edition》	SPG	KONAMI
12 月 14 日	《死或生 2・激斗版》	FTG	TECMO
12 月 21 日	《顶级装备・恶魔赛车》	RAC	KACMO
12 月 21 日	《7 军团》	RPG	NAMCO
12 月 21 日	《末世吸血鬼》（上卷）	AVG	SCEI
12 月 21 日	《末世吸血鬼》（下卷》	AVG	SCEI
12 月 21 日	《ESPN NBA 2NIGHT》	SPG	KONAMI
12 月 21 日	《7BLADE 极乐丸》	ACT	KONAMI
12 月 21 日	《冒险活剧伍佑卫门》	ACT	KONAMI
12 月 21 日	《WIN BACK》	ACT	KOEI
12 月 21 日	《保镖》	ACT	SQUARE
12 月 21 日	《Q 版赛车 HG》	RAC	TAKARA
2001 年			
1 月 25 日	《鬼武者》	AVG	CAPCOM
1 月 25 日	《GT 赛车 3》	RAC	SCEI

DC

12 月 7 日	《青之 6 号岁月不待人》	AVG	SEGA
12 月 7 日	《燃烧！私立公平学园》	FTG	CAPCOM
12 月 12 日	《ELDORADO GATE》	RPG	CAPCOM
12 月 14 日	《桑巴迪亚明哥 2000 版》	MUG	SEGA
12 月 14 日	《创造职业球会特大号》	SLG	SEGA
12 月 14 日	《罪恶装备 X》	FTG	SAMMY
12 月 21 日	《GUN SPIKE》	STG	CAPCOM
12 月 21 日	《索尼克 SHUFFLE》	ETC	SEGA
12 月 21 日	《DAYTONA USA DC》	RAC	SEGA
12 月 21 日	《月华剑士 FINAL EDITION》	SNK	SNK
12 月 21 日	《梦幻之星 ON LINE》	RPG	SEGA
12 月 21 日	《GUN SPIKE》	STG	CAPCOM
12 月 21 日	《探侦绅士》	AVG	ZA BELL
12 月 21 日	《梦游美国 2001》	RAC	SEGA

WSC

12 月 9 日	《最终幻想》	RPG	SQUARE

文：GOUKI

以玩会友

中国首届E3展参展日记

11月10日　　星期五　晴

今天整个编辑部的人都起了个大早，虽然几乎每个人都略显睡眠不足的疲态，但能够参加中国首届E3展的那份兴奋，从每个人脸上都能看出来。来到会展中心，七手八脚将展台布置好，随着不知是哪里第一个响起的音乐声，中国首届E3展终于正式开幕了。

刚刚开展，观众都不是很多，趁着这个机会我和邪魔天使去到对面《电子游戏与电脑游戏》的展位和那里的编辑打了个招呼。《电&电》这次的编辑来了E·T，另一位是《梦幻总动员》的星儿。虽然大家之前没有联系过，不过有道是"隔行如隔山"，大家都是"一座山里的人"，话自然多了起来。

回到自己展位的时候，才发现自己展位上已经是围满了人，试玩台前更是水泄不通。这次编辑部带去了PS2、DC各一台，由于PS2上现在好游戏不多，因此比较受欢迎的只有《街霸EX3》，而DC上则是实行"两小时制"，每两个小时换一次游戏，换来换去，发现还是2D游戏比较受欢迎，其中又以画面漂亮、充满魄力的《街霸3.3》最受欢迎。看来还是游戏普及量的问题？这次带去的还有专门为这次E3准备的《游戏机实用技术》大红手提袋，在现场免费派发，结果第一天展会后无论是参展商还是观众，几乎都是人手一个，看来我们的"手提袋"攻势是非常成功的。

由E3组委会和深圳金智塔公司举办的《星际争霸》大赛今天举行的是半决赛，自已身为TV GAME杂志的编辑，跑过去挤在一起看也有点凑热闹之嫌，不过站在那些认真投入比赛的选手身后时，不禁在想：什么时候才会有全国性的TV GAME比赛呢？

11月11日　　星期六　晴

昨天展会结束时才发现不少人都拿着一张PC游戏《神雕侠侣》的大幅海报，虽然自己对于RPG游戏不太感兴趣，但海报出色的质量还是很吸引人的。今天一早就跑到第三波的展位上要，结果展位上的工作人员说已经送完了……

杂志社的展位前仍然是热闹非常，昨天就来过的汕头"大脚鸟"读者今天一早几乎是与我们同时入场，能有这样的忠实读者，真是再累也值啊！今天展示的DC游戏是《CAPCOM VS SNK》打头阵，反应超乎想像的热烈，结果一直到12点之后才换上《死或生2》。

不少观众围在展台周围的另一大原因就是杂志社在E3展会期间开展的"加盟《游戏机实用技术》计划"，不少热心的读者都在展台前填下了自己的个人资料，用他们的话说，就是"希望能够为咱们自己的杂志出一份力"！在这里我们要对大家说一句"谢谢！我们会做得更好！"

下午是采访计划实施的时间，和邪魔天使一起去采访了金智塔公司的软件开发部部长王俊先生以及华彩公司消费软件事业部的刘阳和陈光先生，就一些大家所关心的话题，例如"国内游戏公司是否会有开发新世代家用游戏主机的意向？"等问题进行了访问。通过对国内游戏制作人、公司负责人的采访，可以总结出以下观点：对于制作新世代主机的游戏，有计划、有想法，但都还是处于一个意向的阶段："比较看好哪台主机？"或是"认为哪台主机比较适合开发？"答案是XBOX，谈到这台未面世的主机，"良好的开发平台"，"与PC的兼容性"这两点被认为是XBOX最大的优势，至少对于从开发PC游戏起步的公司来说是这样；而当问道"制作TV GAME，应该建立在一个什么样的基础上？"时，我们得到的回答是"从代理国外游戏软件，从而学习到国外先进技术开始。"

虽然国内的TV GAME制作会有很长的路要走，但走出第一步是最关键的。希望这"第一步"能够尽早到来。

11月12日　　星期日　雨

今天是截稿的最后期限，在这里要谈谈对于这次E3展的感受。

虽然在这次的E3展上我们没有看到太多的惊喜，但毕竟这只是第一届，万事开头难，这次比较成功的E3展无疑为以后中国的PC游戏、家用主机游戏行业的发展注入了活力。从观众们以及网上的反应来看，还是以失望的占多数，但作为新闻媒体的我们来说，通过展会上几家大型参展商的表现以及和业界人士的交谈，还是看到了游戏业的希望，无论是PC GAME还是TV GAME，走上规范化的发展道路才发展之根本；将"共同发展"摆在首位，才是业界良性发展之基础。

文／特约撰稿人：LEO

世嘉惨透了？

世嘉真的是惨透了，真的。就连天下第一大慈善机构CSK都得扔10个亿的美元给世嘉，它不是惨透了是什么？但话说回来，10个亿也真不多，世嘉前三年就亏了10亿。更何况人家SONY今年第一季度3个月就亏了8亿美元呢！

证券市场的朋友告诉我，象CSK这种大型的公司，它的老总和手下的上百名员工、分析家们都是信教的，对拿钱救济别人特别感兴趣。尤其是象世嘉这种“很有可能在21世纪的曙光照到东半球之前轰然倒闭”的公司。

*　　*　　*　　*　　*　　*　　*　　*　　*

这绝对是开玩笑。

在刚刚结束的日本街机展里，只有世嘉新推出NAOMI2基版和NAMCO新推出SYSTEM246基版。这两个基版犹如鸡肋，让人大倒胃口。

现在这个时候，仍然在苦心研发街机基版的，“大概除了世嘉以外没有其他人了”。NAMCO的SYSTEM246只是“随便”研发的，不在此列。

世嘉真的快完了，它推出NAOMI2，就是想把“已经日薄西山的DC”往火坑里推。

这也绝对是开玩笑。

*　　*　　*　　*　　*　　*　　*　　*　　*

不过，玩笑归玩笑，我们还是要好好地探讨一下“世嘉是否真的快完了”这个问题。毕竟在中国世嘉的支持者众多，大家都想知道世嘉是否真的象有些人所说的“惨透了”。

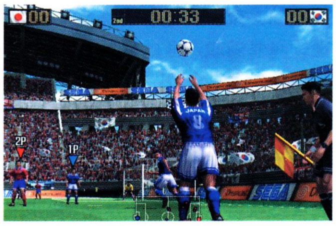
首先要谈论CSK对世嘉的10亿美元“救急救难资金”。

众所周知，任何一间大的投资公司，在任何一项投资之前都要经过长时间的可行性研讨，没有钱赚的地方是绝对不会投资的。而象这种高达10亿美元的注资，更不是随随便便就能扔出来的，CSK在注资之前一定有大量分析家进行过研讨。而现在CSK已经对世嘉注资10个亿美元，起码证明分析家们对世嘉的前景乐观。虽然目前世嘉的股票价格已经下降到了88年上市来的最低点（八百日元左右），但据资深市场分析家分析，这是因为今年世嘉调低收入预算导致大量的风险资金撤出引致，对世嘉的将来大部分分析家还是持保守乐观态度的——先是年底SONY的PS2将会严重的产能不足，留下的市场份额将会由DC占领；然后是DC在美国的网络计划推广得异常顺利，SEGA.NET业已在美国人心中建立起了比较好的品牌形象，随着SEGA.NET的发展壮大，世嘉的收益也水涨船高（ISP发展得越好广告费越多嘛！）。这些CSK都看在眼里，所以才肯扔出10亿美元待世嘉渡过难关的。据可靠消息，CSK研讨是否对世嘉注资的结果是：注资10亿美元，五到六年内占世嘉40%股权的CSK将获得15亿美元的收益！正因为CSK的分析家们得出这个结论，CSK才会大手笔扔下10亿美元的！而我们的马同志却以为自己比大群的分析家们更厉害，得出个“世嘉已经身临绝境”的结论，真是奇哉怪也！投资的动力就是将来的收益，难道马同志真的以为CSK是慈善机构不成？既然分析家们对世嘉的将来如此看好，又怎么能说世嘉没有翻本的机会呢？

其次我们来看看NAOMI2的推出对世嘉以至DC又有什么影响，是否真的会被马同志“不幸言中”。

众所周知之二，DC实际上就是简化的NAOMI，可以完美地移植NAOMI的游戏，就象PS能完美的移植SYSTEM11的游戏一样。而马同志在他的文章里却说成了PS能完美移植SYSTEM32的游戏（《街霸EX》、《铁拳2》等是在SYSTEM11上推出的，而《EX2》、《铁拳TT》则是在SYSTEM12上推出的），奇怪。更奇怪的是既然两个主机都是相对应的街机基版的简化版，为什么马同志认为SONY的是“每一步都考虑地非常合理和有效”，而世嘉的就是“难以在街机和家用机中找到平衡”呢？LEO不得不说明的一点的是，近年来街机市场连年萎缩，其中很大的一个原因就是家用机和街机间的差距逐渐缩小。这次世嘉推出NAOMI2，也是想把街机跟家用机的差距再次拉大，欲重振街机市场而已。作为一间街机大厂，这种做法无可厚非。可是马同志又抛出一句“DC所谓的‘完全移植’又只能是一句空话”来证明DC快不行了以至世嘉快不行了。一台家用主机能否成功从来就不是由移植街机游戏的多少来决定的，当初土星移植那么多街机游戏，不一样是失败了？难道说马同志不知道这点？！况且事物是分两面的，就笔者看来，世嘉推出NAOMI2，对DC还有促进作用呢！——假若以后世嘉真的用NAOMI2作为主力基版，那相应DC就比较难移植NAOMI2的游戏，世嘉就会比现在更多地去推出DC的原创游戏，那不是很好吗？除此之外，以后DC要移植NAOMI2的一些大作游戏，移植的时候厂商也要把DC的潜力发挥到极点才能保证质量，这对玩家何尝不是一件好事？玩家希望看到的是发挥了主机100%潜力的“NAOMI2不完全移植作”，而不是只发挥了主机70–80%机能的“NAOMI完全移植作”！

世嘉的NAOMI2“只是一台功能更加强大了的主机，所配套的游戏除了画面的增强之外了无新意……世嘉想以此来翻盘似乎绝无可能”——这是马同志给我们上的又一课。但好象，这句话套用在PS2身上也同样适用！DC还有MODEM和VMS算是“有新意”，而PS2呢？了无新意。可现在市场上还不是没有新意的PS2比有新意的DC卖得好？以“了无新意”来证明NAOMI2的“不行”好象是不行的哦（大笑）！在NAOMI2发表之后世嘉的股票止住了跌势，还有4%的上升，这又说明了什么？世嘉打算在NAOMI2上推出《VR战士》的新作《VF–X》（暂名），这就是NAOMI2成功的保证！象《VF3》这样一个街机已经推出了4年多，DC版也推出了两年之久的“老”游戏，至今在日本的街机排行榜却还是保持前三！这就可以说明日本的玩家对于《VF》系列的热情和对VF新作的期待。事实上这几年世嘉从《VF3》一个游戏上赚来的钱就有几个亿的美元。如果《VF–X》推出的话，无疑会为世嘉带来大量收入，更不用说还有《VR前锋3》准备在NAOMI2上推出了（对，不要忘了《VR前锋》系列。近几年日本街机的两大长青树就是《VF3》和《VS2》了）。还有《死亡之屋》、《VR战警》、《电脑战机》、《梦游美国》、《世嘉拉力》等等等等。世嘉翻本的机会和资本还有很多呢！世嘉，远没有到惨透了的地步！



*　　*　　*　　*　　*　　*　　*　　*　　*

或许是世嘉这样一间公司所制作的游戏太专业、太阳春白雪了，所以世嘉所付出的很少得到过应有的回报。但，正因此世嘉拥有一群铁杆的狂热支持者，这也是多年来世嘉大旗不倒的重要原因之一。如果世嘉真的倒闭了（虽然可能性极低），那无疑是业界和玩家最大的损失。最后用一句话来形容世嘉：

我从不后悔，永远自信；我行我路，时不我待。——摘自《SONIC ADV》

小小后话：写下这样一篇攻击性蛮强的文章，自己也觉得奇怪。但我觉得，不管业界世嘉、SONY、任天堂谁是老大，这对一本电玩类的杂志都不重要，重要的是尽量客观真实的报道和评论。这篇文章，也意在拨乱反正而已（虽然拨的未必乱，反了也未必正），不足之处，望大家包涵。LEO的OICQ——753496，欢迎大家和LEO多交流。

小小牢骚：现在某些人很喜欢谈论世嘉前3年亏了10亿美元，没错，10亿美元，很多。但要知道今年第一季度SCEI就亏损了8亿美元！上一个财政年度PS卖疯了的SCEI总共也就赚了那么多而已！如果这样亏下去，一年SCEI得亏多少？但又为什么没有去谈论SCEI的亏损呢？

本文只代表作者个人观点，并不表示本刊一定赞同。

文／特约撰稿人：LEO

SQUARE 加入 XBOX 是真？是假？

前一段日子，业界风传微软要收购SQUARE，一时间搞得沸沸扬扬的。最后双方面的发言人都出来公开澄清，所以传言也就破灭了。但日前SQUARE发言人接受《FAMI通》的记者采访时却公开表示了"目前本公司正在为PS2开发游戏。但是当XBOX或者其他公司的游戏主机发售时，SQUARE也将向其它平台拓展业务。只要其它游戏平台适合于我们想要开发的游戏，我们就会考虑为其制作软件"。在这个言论发表之后，业界又开始盛传SQUARE将会在近段时间加入XBOX。那到底SQUARE加入XBOX的机会又有多大呢？本文将从客观的角度分析一下。

微软篇

推出XBOX可算是这两年来微软最大的举动了，一千多人的开发团队，数十亿美元的投入，比尔盖茨在各地的连番讲演……就连WIN98第三版和WIN2K发售的时候微软也没有这样大张旗鼓地总动员过，可见微软对XBOX的重视程度。而近日微软的发言人更表示，鉴于游戏产业的日益蓬勃，微软将把游戏产业发展列为日后发展的核心，并会于近期公布微软经营游戏产业的发展计划。而微软发展游戏产业最重要的核心计划，当然就是预计2001年秋天发售的新主机XBOX。

微软是IT界的老大，凑合一台强劲的主机困难不大，做出一个方便的开发系统更是轻而易举，那剩下的事情就只是拉拢游戏开发商了。可以说微软在这方面是做得很成功的——如今欧美的大软件商多数都明确的表态将为XBOX开发游戏，日本的大部分软件商也对XBOX表现出了浓厚的兴趣，象KONAMI更是预定把看家大作都在XBOX上推出，这种氛围对XBOX的推出可谓是有利之极。凭目前的这些厂商再加上XBOX超强的机能，XBOX可谓已立于不败之地，微软进入家用主机市场的目的应该可以达到。但微软骨子里面充满了美国式的霸权主义，它从来都是要做老大，落于人后是绝对不能容忍的——问题是只要SQUARE还为SONY效忠，太空战士们仍然在PS2上出现，XBOX就不可能在日本市场成功，在欧美市场上对付PS2胜算也不大，这是令微软非常头大的。收购SQUARE目前是不可能了，要令SQUARE完全背离SONY也几乎不可能，微软只能尽量争取SQUARE为XBOX开发尽量多的游戏以抵消PS2上《FF》的影响。有传言说XBOX给SQUARE开出的条件是：免费提供最好的开发环境及技术支持，而且不收权利金！（目前SQUARE在PS及PS2上推出游戏，每卖出一张SONY收取7美元的权利金，SONY在一个《FF Ⅷ》上就收取了SQUARE四千多万美元的权利金！）如果谣言属实的话，这对于SQUARE绝对是个巨大的诱惑！或者有人会问："卖主机是一定赔钱的了，再不收权利金，微软不是赔海了？"对，没错。这样做微软的确损失很大，不过它是从来不怕亏钱的。微软以往的市场行为很明白的告诉我们，微软的策略就是产品先赔大钱挤垮其他产品占领整个市场，在垄断一个市场之后它再随心所欲地改变产品价格把赔掉的钱连本带利地赚回来。微软的市值可是全球第二（6000多亿美元），上一财政年度微软赢利最少的是第二季度，但所赚的钱就已经比任天堂加上整个SONY集团一个财政年度赚的钱的总和还多。要打价格战的话SONY加上任天堂、世嘉一起也斗不过它！！

SQUARE篇

SQUARE表示将向"其它平台"拓展业务后，正当任天堂的用户们以为SQUARE会为GAMECUBE开发游戏并为之雀跃的时候，SQUARE的发言人又出来了。"只要条件许可，本公司为GAMECUBE开发游戏是有可能的。不过就算会为GAMECUBE开发游戏也应该不会是近期的事，因为目前正在制作对应PS2的《FF》新作，而且XBOX的推出也是一个影响重大的因素，暂时而言本公司还是对XBOX的兴趣多一点。"日本人说话向来婉转，SQUARE这样说实际上就是已经否定了近期加入GAMECUBE的可能，莫非XBOX要时来运转了？

虽然很多ENIX的拥护者不愿意承认，可实际上近年来，SQUARE已经成为了业界分量最重的厂商了。"有SQUARE加入的主机就一定会赢"这几乎成了一个业界标准（笑），这说明了SQUARE完全可以左右一部主机的成败。实际上SQUARE选择为那一台主机开发游戏的时候，最重要的就是要能赚到尽量多的钱，其次是主机的机能要够好，最后开发环境也要尽可能好。以前SQUARE不选择土星而选择PS，首先是因为PS的机能是当时最高的（N64因为采用卡带媒体不符合SQUARE的大容量要求），而且PS的销量也不低于土星，再加上当时土星的开发环境也实在恶劣，SQUARE选择PS也就在情理之中了。到了新世代的DC推出时，SQUARE曾考虑过为DC开发游戏，但是最后因为DC在日本国内实在普及得不怎么样，所以SQUARE还是没有为DC开发游戏。而XBOX呢？XBOX的机能远超PS2，基于DX的开发环境又比PS2的LINUX环境要好得多（开发费用及开发时间会少得多），微软在PC界的地位又有助于SQUARE向PC发展（向PC移植游戏业已成为SQUARE赚钱的另一个途径）……SQUARE不可能不考虑到这些因素。另外还有一个很重要的因素是XBOX的硬件架构比较类似于PC，SQUARE开发中的《FF Ⅺ》是支持PC与PS2连机的，SQUARE说不定会把《FF Ⅺ》顺便移植到XBOX以换取微软的技术支持和更多的金钱。余下的，就要看SQUARE认为在XBOX上推出游戏能不能赚大钱了。万一微软真的使出"不收权利金"这一招，而XBOX的销量又好的话，SQUARE毫无疑问是一定会加入XBOX的。

总结

微软需要SQUARE实现它的雄图大略，SQUARE需要赚更多的钱，它们的利益其实是一致的。但前提是XBOX的销量要上去，否则即使微软不收SQUARE的权利金，SQUARE也会因为不愿破坏与SONY的关系而不加入XBOX。其实说到底，SQUARE也是要看XBOX在推出后的销量及市场反应，然后再决定是否加入XBOX的第三厂商阵营。另一方面SQUARE也要顾及SCEI的政策，始终现阶段SCEI仍然是SQUARE的合作伙伴。笔者估计今后有可能出现两种情形：第一种是XBOX推出后反应好，销量也上得去，SQUARE接受微软优厚的条件加入XBOX，从此脚踏两条船，边为XBOX开发游戏边为PS2开发游戏；第二种是XBOX推出后销量并不理想，SQUARE于是帮助PS2到底，彻底打败其他主机。至于会出现那种情形，就要看XBOX争不争气了。鉴于目前微软得到了大多数软件商的支持，XBOX推出后销量必定不差，因此笔者认为日后SQUARE加入微软的可能性是70%左右，至于是否正确就要看时间来验证了。

本文只代表作者个人观点，并不表示本刊一定赞同。

文／编：GOUKI

MGS 特辑

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™

- 小岛秀夫完全档案
- MGS 的历史
- 我眼中的 MGS
- MGS 与好莱坞电影
- MGS2

小岛秀夫

小岛秀夫，现任Konami Computer Entertainment Japan（KCEJ）取缔役副社长兼KECJ WEST制作总监。

1963年8月24日，小岛秀夫出生于东京世田谷区，三岁时举家搬到神户。受到家庭的影响，小岛先生自小便对电影产生了浓厚的兴趣，中学时代就开始尝试进行8mm电影摄制及剧本的创作，并希望在以后能够成为一名电影导演，因此他曾一度有过报读大学的影像学科的念头，但考虑到在日本发展电影（导演）事业绝非易事，最后还是选择了另一门他不太喜欢的学科——经济学。由于专业并不是小岛先生的志向所在，大学的四年小岛的大部分时间都放在了参加学校组织的活动上。

大学毕业后，小岛秀夫便加入了KONAMI公司，担任KONAMI的MSX（注1）游戏开发部门的游戏策划（Game planner），主要负责游戏剧本及策划方面的工作。

加入KONAMI后，小岛先生的工作并不一帆风顺，1986年秋天，他在加入KONAMI后所提出的第一个游戏开发计划便遭到同事的大力反对，小岛先生因此而感到有些灰心丧气，甚至有了辞职的念头。在一次访问中，对于那次失败，小岛秀夫回忆了当时的想法：

“当初我打算制作出一个如同电影《大逃亡（The Great Escape）》般的游戏，玩者将扮演一位囚犯，在逃亡的过程中如果失败便被会收押至一个附近的监狱，而依据当时被捕时所处的位置，玩者会再有一个新的逃狱目标，并再次实行他的逃狱计划，如此，游戏就根本没有‘GameOver’了。”

虽说这个想法即使是到了现在也称得上是一个“前卫”的想法，不过由于同事的大力反对，加上小岛先生自己也觉得这个创意也许很难被大众所接受，因此最后也收回了这个构思。

之后，小岛先生又希望制作一个以战争为背景，全方位的射击动作游戏，结果这个提议再次遭到同事们的反对，对于第二次失败，小岛先生进行了冷静的思索：的确，当时的游戏开发平台是已进入末期的MSX，而以这样一台游戏机的机能来实现小岛先生心目中的战争场面，几乎是不可能的。在当时有限的硬件条件下，不可能对于游戏硬件，特别是同一画面显示图像的要求过高。因此，“逃避敌人”这个伟大的概念便诞生了。

1987年7月，由小岛秀夫担当制作的MSX2版《METAL GEAR》（以下MG）推出，游戏中人物复杂的关系以及崭新的游戏系统颇受瞩目，成为当时最畅销的一个游戏。MG的成功，也间接延续了MSX的寿命。同年，MG移植到FC上，不过小岛先生并未参与这项移植工作。

1988年，在PC88及MSX上，小岛先生又制作了名为《SNATCHER》的以未来世界为游戏背景的冒险游戏。或许是由于游戏的容量受限及主机机能不足的原因，游戏在还没有完成的情况下便推出了，直到1992年在PC Engine上的同名游戏推出之后，整个故事才算有了结尾。

1990年小岛先生又在MSX2上推出了新一集的MG，并定名为《METAL GEAR 2 SOLID SNAKE》，这也是KONAMI在MSX上的最后一款游戏。尽管《METAL GEAR 2 SOLID SNAKE》有着比前作更好的画面及游戏性，但由于当时的游戏市场已是FC一枝独秀，因此这款作品并没有造成轰动，甚至没有留下太多的印象便成为MG史上淡淡的一笔，一款被忽略的名作。

进入九十年代，小岛先生开始在其它机种进行游戏的开发，不过令人感到疑惑的是工作重心却始终没有放到九十年代初期的主流SFC与MD上，从1990年推出MSX版的《METAL GEAR 2 SOLID SNAKE》到1998年的《METAL GEAR SOLID》为止，整个九十年代小岛先生共在6个机种上制作了整整十款作品，大家是否对于他是KONAMI著名的《心跳回忆·梦剧场》系列导演而感到惊讶呢？这样温情的游戏小岛先生也能把握恰到好处！

小岛秀夫的作品年表

游戏名称	机种	推出年份	担任职责
《合金装备》	MSX2	1987	策划、剧本及导演
《SNATCHER》	MSX/PC88	1988	策划、剧本及导演
《合金装备2 索立德·斯内克》	MSX2	1990	策划、剧本、导演及角色设定
《SNATCHER》	PC Engine	1992	策划、剧本及导演
《宇宙骑警》	PC9821	1994	策划、剧本及导演
《宇宙骑警》	3DO/PS	1995	策划、剧本、导演及PS版的编辑
《宇宙骑警》	SS	1996	策划、剧本、导演及SS版的编辑
《心跳回忆·梦剧场VOL.1：虹色青春》	SS/PS	1997	策划及导演
《心跳回忆·梦剧场VOL.2：彩之爱歌》	SS/PS	1998	策划及导演
《合金装备·索立德》	PS	1998	策划、剧本、剪接、导演、出品人
《合金装备·幽灵通天塔》	GBC	2000	策划、出品人

IDEO KOJIM

注：策划（planning）剧本（screenplay）导演（director）角色设定（characters）编辑（editing）出品人（producer）剪接（montage）

小岛秀夫

对于小岛秀夫的作品，无论是MGS或是《宇宙骑警》，大家都会无一例外的感受到浓重的电影气息。自小热爱电影的小岛，虽然没有如愿以偿的成为一名电影导演，但游戏世界却帮助他实现了理想。对于电影与游戏，小岛先生有他的一套独到的看法：

“电影与电视游戏就像水和油一样格格不入，但只要凭借奇妙的数码科技，将两者融合，就能制作出来一种新的东西。不过如果硬要说只有好莱坞的电影才是真正的电影，那么电影与游戏始终也只能是水与油的关系了。”

的确，随着电视游戏主机机能的不断提高，游戏制作人的创作空间也将会随之扩大，这就需要游戏制作人用“创意”来填补这个空间。小岛先生对于电影的热爱，使他对自己面对的那片“空间”有着明确的定位：那就是将电影元素加入其中。这些在《METAL GEAR · SOLID》（以下MGS）中的表现最为明显，即时演算的游戏画面使得主角在移动时视点会不断地改变，而交待剧情时的过场MOVIE无论是镜头的切换还是剪接都电影味十足，而且对于MGS这部游戏的某些著名场面，小岛先生更向一些好莱坞的影片采用“拿来主义”，不知你在玩的时候有没有感觉到呢？问及“有没有一部对你影响特别大的影片”时，小岛秀夫先生聪明地答道：

“我在一个热爱电影的家庭中长大，我不能提出一部特别影响我的作品的电影，我只能说所有我看过的电影都对我的作品起了某些方面的影响。”

1994年，新川洋司加入了KONAMI公司。新川洋司为MGS所做的人物及机械设计给MGS带来了全新的活力，他的人物设定充满神秘与力量美，而采用仿生学原理设计的机械更是魄力十足。小岛先生在回忆与新川洋司进行面试时，第一眼看到新川的作品的第一反应便是“就是他了！”。并且还将新川做的立体模型评为罕有的“S级（S RANK）”。

1998年，MGS推出之际，小岛秀夫对于游戏在11年之后是否还能够得到玩家的接受持保留态度，在接受访问时，被问及对于销量的预测，他回答道：“我希望MGS能够得到全世界玩家的接受，我的目标是有100万套的销售成绩。”结果到2000年3月，MGS在全世界的销量已超过550万套，被翻译成英、德、法等多种语言，成为全世界的游戏。

小岛秀夫的作品另一个特点，便是他的作品尽管是不同的系列，但在游戏中总是会有某些线索，从而将不同的游戏联系起来。例如在MGS中出现的核搭载步行兵器METAL GEAR，另一个以几十年后的世界为背景的《SNATCHER》中有这样一句对白：“曾在过去震荡着整个世界的机械体……”，又例如在《SNATCHER》中出现过的人物，在另一作品《宇宙骑警》中也有份出场。玩小岛先生作品的朋友，在游戏中都会发现游戏中的某些线索，从而将小岛秀夫的游戏联系起来，组成的相信就是小岛秀夫先生的世界吧。

关于奥斯卡

对于奥斯卡这个电影的最高荣誉，小岛先生是否也有些动心呢？“我不知道我是否真的有机会得到这个奖项，因为游戏和电影的审美标准并不相同，但作为一个电影爱好者，我很高兴地看到电视游戏能够得到各方面的承认。在所有奖项中，我最希望得到的（我亦曾梦想得到）的便是奥斯卡金像奖，我希望有一天游戏创作人能够得到提名。”

游戏作为第九大艺术，已逐渐得到了奥斯卡的承认，并曾颁发奖项给在游戏配乐有杰出表现的作曲家。1998年INFOGRAMES的著名动作游戏《ODDWORLD》的CG更是作为短片参加奥斯卡的最佳短片评选。也许等到《METAL GEAR SOLID2 · SONS OF LIBERTY》推出时奥斯卡会完全承认游戏的地位？不知道。不过若是有“游戏奥斯卡最佳导演”的小金人，相信早就是小岛秀夫先生的囊中之物了。

未来的希望：执导一部影片，在未来的游戏主机上完全按照自己的想法制作一款全新的游戏。

业余爱好：研究电影、阅读、听音乐。

喜爱的电影导影：吕克 · 贝松（Luc Besson）、詹姆斯 · 卡麦隆（James Cameron）、约翰 · 卡彭特（John Carpenter）、乔治 · A · 罗梅罗（George A. Romero）、吴宇森、罗伯特 · 罗德里格兹（Robert Rodriguez）、黑泽明、丹尼 · 博耶尔（Danny Boyle）、山姆 · 瑞米（Sam Raimi）

喜爱的作家：麦克尔 · 克里奇顿（ Michale Crichton）、罗伯特 · R · 麦克卡蒙（Robert R. McCammon）、博比 · 朗利（Bob Langley）、罗宾 · 库克（ Robin Cook）、大卫 · 梅森（David Mason）、保罗 · 加里科（Pual Gallico）、阿部こぼ（音译）、宫本辉（音译）。

喜爱的女演员：梅格 · 瑞安（Meg Ryan）、黛安 · 雷恩（Diane Lane）、茱迪 · 福斯特（Jodie Foster）、阿利西亚 · 西尔维斯通（ Alicia Silverstone）、朱丽叶特比诺什（Juliette Binoche）、

IDEO KOJIM

注：MSX是1981年由ASC II及微软共同商定的个人电脑硬件规格的统称。一些主要的电器生产商，例如索尼、三洋、松下等都使用这个规格生他各自的个人电脑。

MGS的历史

METAL GEAR 1987 MSX2

《METAL GEAR》的包装封面

“Snake，这不是演习，这是实战！”

这是猎狐犬（FOX HOUND）的新兵Solid Snake在潜入“天外天国”（OUTER HEAVEN）之前听到BIG BOSS的最后一句话。他无论如何也不会想到，一个代号为“METAL GEAR”的超级武器从此就与他结下了不解之缘，更令他想不到的是，他最后面对的，竟然就是猎狐犬（FOX HOUND）的最高指挥官——BIG BOSS。

1995年，南非哥兹堡以北200公里外，一个由雇佣兵组成的军事武装要塞国家天外天国（OUTER HEAVEN）悄然建立，组建这个要塞国家的，是一位“传说中的雇佣兵”——一个“英雄”，或者是“疯子”。

不久，“西方”国家得到情报，在天外天国的地下，有着一件足以重写战争历史的大规模毁灭性武器。对此“西方”国家大为紧张，随即通知了高科技特种部队——“猎狐犬”来密切留意此事。猎狐犬的最高指挥官BIG BOSS在接到指令后，派出了他最好的士兵，惟一在部队有“FOX”代号的“灰狐”（Gray Fox）潜入天外天国（能有“FOX”代号的士兵都是部队中最好的士兵），这次行动的代号为“侵入行动N313”。

过了几天，灰狐就与部队失去了联络，他向部队发出的最后信息就是“METAL GEAR……”

“西方”感到了事态的严重，“猎狐犬”部队的最高指挥官BIG BOSS派出了一个刚刚加入“猎狐犬”部队的士兵来继续处理此事，这名士兵在部队中的代号为固体蛇（Solid Snake）。

Snake成功的只身潜入天外天国外围之后，与当地的反抗组织成员斯奈德（Schneider）、戴安（Diane）和珍妮芙（Jennifer）取得了联系。在他们的帮助下，Snake成功的救出了灰狐。从灰狐的口中，Snake了解到了有关METAL GEAR的情况，METAL GEAR是一种能够在地球表面的任何地方对地面上的任何目标实施核攻击的步行战车，天外天国可以利用METAL GEAR建立起对整个世界的军事优势。为了摧毁METAL GEAR，Snake救出了开发METAL GEAR的首席工程师佩特特洛维奇（Pettrovich）博士和他的被挟持做人质的女儿艾伦（Elen）。Snake从佩特特洛维奇那里知道了摧毁METAL GEAR的方法。然而，正当Snake一步步接近METAL GEAR的时候，各种精心设计的陷阱在Snake周围展开了，似乎Snake所有的行动都泄漏给了敌人……

在逐步升级的战斗中，反抗组织的领导人斯奈德落入了敌人的手中，Snake自己也在同天外天国最优秀的雇佣兵的死斗中受了伤。但Snake仍然凭借着他那不屈不挠的精神，来到了开发Metal Gear的秘密基地，第100层地下室。经过一番激烈的战斗，Snake终于摧毁了METAL GEAR。

完成任务后，Snake开始尝试逃离天外天国，但是，在逃离的过程中，一个男人站在了Snake的面前，面对吃惊的Snake，这男人终于露出了他的真面目——猎狐犬特种部队的最高指挥官BIG BOSS。BIG BOSS缓缓道出了这个任务的真相 天外天国正是由他一手建立起来的。在他任猎狐犬特种部队最高指挥官的这几年里，凭借着他的关系和在当雇佣兵的那些年赚的佣金，经营着一间雇佣兵公司。他计划着要把这间雇佣兵公司发展成更大的军事组织，并且建立起天外天国作为他的基地。Snake之所以被他派到这里的原因是因为他试图让任务失败，从而达到使“西方”的信息混乱的目的。

但是，BIG BOSS想错了，他没有想到Snake能够深入到这里……

在失去了METAL GEAR的绝望中，BIG BOSS启动了基地的毁灭装置……毁灭装置开始了倒数，同时，也传来了BIG BOSS的叫喊：“你已经走得太远了！……太远了！……”

在地下100层，两人最后的决战开始了……

武装要塞国家——天外天国，这个难以渗透的要塞是由最高的军事科技建立而成，由最强的雇佣兵驻守，然而，它在火焰中消失了。大火直达天际，当天外天国崩溃时，只剩下Snake一个人……

简评

这款作品是小岛秀夫先生加入KONAMI后的首个作品，分别推出了日本的个人电脑MSX2版和FC版，两个版本都于1987年先后推出。虽说这款游戏被注明为“动作”类，但游戏本身并没有因为只是一款动作游戏而忽略了其故事的完整性，这一点从上文的故事介绍中就能看出。另一个与当时一般的动作游戏不同的是，当时的动作游戏基本上都是“过了河的卒子不回头”，每走过一个场景，是不能再度回去的，而这款作品则没有这个限制，游戏的整个舞台都能够让玩者任意到达，并且有些地方是必须在后面的场景中取得了某种道具之后，才能返回进入的。道具的使用在这一作里就已经相当重要，并且还有PS版所没有的道具，例如敌兵的军装、手电筒（PS以夜视镜替代）等。

FC版是由跳伞这一那时流行的经典场景开始，KONAMI的另一名作《绿色兵团》也是由此开始的。

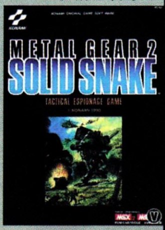
↓这就是FC版的无线电联络画面，BIG BOSS正在告诉Snake他的任务。

↑这是MSX版的无线电联络画面，除了界面不同外，其它的都差不多。

你想彻底了解MGS的一切，就必须得先了解它的历史，这就如同了解一个国家都是从历史着手一样。小岛秀夫先生对于MGS世界观曾有过这样一句话：“这是一个残酷的世界。”对于这样一个虚构的世界，无论你是不寒而栗也好，不屑一顾也罢，这个，就是MGS的世界了。

STORY OF MGS

《METAL GEAR2 SOLID SNAKE》的包装封面



METAL GEAR 2 SOLID SNAKE 1990 MSX2

1999年，世界面临严重的能源危机，很明显，石油会比人们原先预计的更快地耗尽，然而，替代能源的开发工作距离完成还很遥远。石油价格居高不下，世界经济已陷入一片混乱，人们对即将到来的21世纪感到前途渺茫。

这时，一个人的发明扭转了整个局势。捷克天才生物学家，基奥·马尔夫博士发现了微生物“OILIX”，这是一种海藻中提取的微生物，从中可以炼制出高纯度的石油。世界无不为之欢欣鼓舞，将解决能源危机的希望寄托在了这上面。但与此同时，世界也因为都关注着这种海藻而进入了一个紧张时期。

就在全世界的注意力都集中到“OILIX”和马尔夫博士身上的时候，马尔夫博士被绑架了。

国家立刻开始了调查，一个名字很快就被查了出来……

“桑巴尔岛”(Zanzibar Land)

桑巴尔岛是一个1997年在中亚突然出现的民主军事政权，他们建立之初，邻近的国家曾经有一支部队出面尝试镇压，桑巴尔岛立刻从世界各地聚集了一大批雇佣兵来抵抗，并且在桑巴尔岛的很多地方设有防御工事。镇压的军队一次又一次被打败，桑巴尔岛随即宣布独立。因为其中有雇佣兵的参战，这次战争也被称为“雇佣兵的战争”或“钱的战争”。桑巴尔岛也被称为一个武装要塞国家。

这个由雇佣兵组成的国家，毫无疑问是一个强大的武装集团……

并且根据最新的情报，桑巴尔岛已经可能拥有了核武器。

现在又有了“OILIX”，桑巴尔岛正试图在整个世界确立起它的经济和军事优势。

考虑到这样的形势，美国命令高科技特种部队猎狐犬部队的总司令，罗伊·坎贝尔 (Roy Campbell) 来进行营救马尔夫博士的计划。作为猎狐犬部队的老队员，坎贝尔找到了Solid Snake，一个在4年前独自摧毁武装要塞国家天外天国的人，希望他能够将马尔夫博士和OILIX一起带回来。

Snake成功潜入了桑巴尔岛之后，在中情局的Horry及其他人的帮助下，深入了要塞内部，在要塞内部，他再度遇到了天外天国的METAL GEAR的首席工程师佩特特洛维奇，他告诉Snake，在天外天国事件后不久，他就被绑架到了桑巴尔岛并被强迫开发另外的METAL GEAR。此外，还有一个更让Snake震惊的消息——BIG BOSS还活着，并成为了这里的总司令……

在前捷克国际秘密警察娜塔萨 (Natasha) 的协助下，Snake救出了佩特特洛维奇博士，并前往要塞的监禁设施营救马尔夫博士。

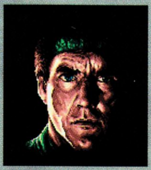
当佩特特洛维奇博士与娜塔萨穿过一个狭窄的吊桥的时候，一枚飞弹击中了吊桥，娜塔萨被炸到了半空中，Snake却做不了任何事来救她……这时Snake又听到了熟悉的声音：“Snake，我们是最好的朋友，我可以让你走，立刻离开这里！”……是灰狐。

Snake看到灰狐正操纵着一架METAL GEAR，这个猎狐犬部队最好的士兵，在天外天国被摧毁之后，一度步BIG BOSS后尘也消失了。

在自己的眼前失去了娜塔萨并且佩特特洛维奇被抓走，Snake喊道：“FOX，我不会放弃的！”

经过了和雇佣兵一系列的战斗之后，Snake终于来到了马尔夫博士的监禁设施，然而，他来晚了，在他面前的只有马尔夫博士的尸体和站在那儿不知所措的佩特特洛维奇博士。佩特特洛维奇告诉Snake马尔夫博士因为精神问题不能忍受一再的折磨而死。接着，Snake收到了Horry发来的呼叫，她告诉了Snake他身旁的佩特特洛维奇是自愿来到桑巴尔岛开发METAL GEAR的，马尔夫博士的绑架事件也正是在他的授意下进行的。佩特特洛维奇见到事情败露，气急败坏的向Snake攻击，Snake轻而易举地结果了他并获得了“OILIX”的设计图。

马尔夫博士已死去，在获得了“OILIX”的设计图后，剩下的就是离开桑巴尔岛了。但在离开的途中，Snake又受到了驾驶着METAL GEAR的灰狐的攻击，不得已，Snake与METAL GEAR再一次展开激战，最终成功的摧毁了METAL GEAR。然而，灰狐并没有因此而认输，在雷区中央，灰狐与Snake，没有任何武器、一场拳对拳、不带任何敌意和杀意的决斗展开了，在这个不可思议的时刻，两人同被一种超越言语和感情的的力量联系在了一起，这场死斗最后以Snake的获胜而告终。



结束了与灰狐的战斗，Snake还要战胜一个人——BIG BOSS。就像4年前在天外天国一样，BIG BOSS正等着Snake。

BIG BOSS：“一个经历过那种生死之间战斗的人永远也离不开战场，我是一个给你生存目标的人，那就是战争。”

Snake“我只有一场必须要打的战斗——彻底摆脱你的纠缠，粉碎噩梦……BIG BOSS，我要杀了你！”……

游戏的无线电联络画面，可以看到SNAKE与坎贝尔的肖像以及从那时起就确定了的“140.85”。

带着“OILIX“的结构设计图，Snake和Horry乘营救直升机离开了桑巴尔岛。Snake又一次拯救了世界。

然而，他的脸上并没有笑容，BIG BOSS最后的话还在脑中回响，“无论怎样获胜，我们的战斗还是没有尽头，失败者从战场上解脱，而胜利者依然要留在战场上，直到死的那一刻生存者都必须以一个战士的身份活着。”

不久，Snake消失在阿拉斯加白色的大地上，只有他一个人……

简评

时隔3年后，仍然在MSX2上推出的这款作品并没有如同前作那样向FC进行移植。很可惜，能够玩到这款续作的中国玩家实在是太少。相比前作，除了在画面上进行强化之外，还针对前作游戏性上的不足进行了一番修正。

说起《METAL GEAR 2 SOLID SNAKE》诞生的经过还有一段趣闻：在《METAL GEAR 2 SOLID SNAKE》推出前当时美国任天堂还推出了一个名为《SNAKE' S REVENGE》的MG系列游戏，而小岛与这款《SNAKE' S REVENGE》根本没有任何关系：因为他并没有参与此款游戏的策划及制作工作。这款《SNAKE' S REVENGE》推出后被游戏界评为“一个完全失去了MG精髓的动作游戏”，因为在这款游戏中MG的特色“潜入”与“逃避”的要素大幅削减，只是一个普通的动作游戏。当时小岛秀夫并没有开发续作的计划，而小岛秀夫的朋友对小岛秀夫说“希望能再次看到真正的MG作品”。于是小岛秀夫花了一个晚上的时间完成了新作的计划书，第二天便向上头递交了整个游戏的故事大纲。所以回忆起《METAL GEAR 2 SOLID SNAKE》的制作历程，小岛秀夫有“没有《SNAKE' S REVENGE》，就不会有《METAL GEAR 2 SOLID SNAKE》”这样的说法。

ISTORY OF MGS

METAL GEAR Ghost Babel

2000 GBC

“上校，为什么？”

“因为你是最棒的，只有你才能胜任这个行动”。

2002年，正在开发中的新型步行核战车METAL GEAR GRANDER在南美进行演习时，被一个宣称是“金德拉解放阵线”（Gindra Liberation Front，简称GILIF）的军事组织连同开发研究人员一起夺去，西方国家立刻派出了危机快速反应部队“Delta Force”（三角洲部队）前往事发地点，任务就是夺回新型的METAL GEAR与开发研究人员。但令人震惊的消息很快传到五角大楼：三角洲部队在南美腹地一夜之间失去了联络……不得已，军队方面只有召回已经退役了的罗伊·坎贝尔再次担任救援行动的指挥官，因为他们知道，有了坎贝尔，才能让那位“传说中的战士”来挽救这场核战的危机……

那个“传说中的战士”就是Solid Snake。

Snake在空投到GILIF基地外围之后，在三角洲部队的幸存队员克里斯·珍妮斯（Chris Jenners）帮助下，找到了潜入基地内部的通路。通过无线电与克里斯的联络，Snake得知三角洲部队的全军覆没与一个名为“Black Champers”（黑房间）的雇佣兵集团有关，这个佣兵集团的首领叫做VIPER（毒蛇）。

开场的情节交待手法与PS版类似。

潜入基地内部之后，Snake找到了克里斯，再次从克里斯口中得知了有关这次METAL GEAR被抢走之后更进一步的消息：在研究人员中，目前生还的，相信只剩下METAL GEAR开发计划的负责人詹姆斯·哈克斯（James Harks）博士。经过一番努力，Snake成功救出了詹姆斯博士，从博士口中得知METAL GEAR GRANDER由于参加的是实战演习，因此，是载有核弹的！即是说，GILIF已经拥有了随时发射核弹的能力。

在与毒蛇展开了一番地对空的激战之后，Snake从坎贝尔上校那里得知黑房间的幕后主使是一个自称“将军”的人，将军威胁美国如果在三小时内不撤走进驻南美的联合国部队，便会向美国的某一人口集中的大城市发射核弹！

时间紧迫，Snake在暂时找不到破坏METAL GEAR方法的情况下，只能从电力供应方面着手。但另一方面，Chris同他失去了联系，看来是被敌人发现了，而且与克里斯一起的博士也再度被抓走。在与黑房间的主要成员之一皮洛·拜森（Pyro Bison）单对单的较量之后，从临死的拜森口中Snake得知了黑房间的主要成员共有五人，但按原来的情报来看，只知道其中四人的存在，那么，神秘的第五人是谁呢？这时参与援救计划的后方中情局成员布莱恩（Brian）开始对于这个行动从一开始就处于敌人的掌握之中感到怀疑，认为其中一定有间谍的存在……

在炸掉了发电所后，愤怒的“将军”将时限缩短为一小时，并且强调METAL GEAR即使没有电力支持也能够实施核攻击！看来惟有破坏METAL GEAR，才能够使美国免遭核攻击。Snake在发电所外遇上了被一个神秘人物救出的詹姆斯博士，“克里斯不是三角洲部队的成员？！”Snake从博士口中听到了这个消息。与此同时，后方指挥部里布莱恩和威兹尔（Weasel）认为克里斯就是间谍……

无线电联络画面与参考PS版的设计。

来到地下100层，METAL GEAR的存放处，Snake并未在这里发现他的目标METAL GEAR GRANDER，只有毒蛇在等着他。黑房间——这个神秘的佣兵集团终于在毒蛇与Snake的对话中展露出了真相：长期以来，黑房间是一直隶属于高科技特种部队猎狐犬的“影子部队”，这个部队为中情局卖命，成立的目的正是为了“METAL GEAR复完计划”。毒蛇将被俘的克里斯带了出来，“我要让你看看这个‘传说之男’的结果！”毒蛇狂喊着。在克里斯眼前倒下的是毒蛇，Snake追问克里斯真正的身份，原来克里斯是陆军参谋长帕克（Parker）直接委派来到这里，任务就是暗杀“将军”以及销毁一切关于“巴别塔计划”（Project Babel）的证据。在地下纵向通路的尽头，Snake的目标——METAL GEAR GRANDER终于出现了，驾驶它的，正是“将军”本人。

……

又一台METAL GEAR毁在了Snake手中，“将军”在临死前也道出了天外天国、黑房间、猎狐犬、巴别塔计划、METAL GEAR之间的关系：天外天国一直以来是美国长期秘密资助的的要塞国家，当BIG BOSS不再愿意听任美国的控制之后，美国便将天外天国推翻，为了掩饰自己的真正目的，便将当时完成此项任务的士兵，也就是Solid Snake本人捧为了英雄。在天外天国被推翻后，作为巴别塔计划的延续，“将军”成为了第二个BIG BOSS，在这里设立了GILIF，第二个天外天国。藉此让这里出现反美势力，加上连年内战，使得美国有机会以维和部队的理由进驻，利用这种“可控制的混乱”，令冷战过后世界混乱的局势得以持续，以保持美国的世界警察地位……这个就是巴别塔计划的详细内容。这个计划的最高负责人正是陆军参谋长帕克，他将一切资料都存入一张磁碟，作为自保时的证据，这也是克里斯此行的目的。

正当Snake与克里斯拿到磁碟准备离开的时候，毒蛇如同幽灵般再度出现，这时后方坎贝尔也查出了黑房间的“第五人”的真实身份——竟然是布莱恩！这样一来行动为何会泄露给敌方就可以解释了，他竟然玩起了贼喊捉贼的把戏！毒蛇跳上被破坏的METAL GEAR，原来METAL GEAR竟然还有为太空核弹卫星导航发射的能力！只要METAL GEAR从地下100层升到地面，那么一场核战争就是不可避免的了……

再度跳伞潜入，回归FC时代的感觉。

90秒，这是Snake改变世界命运的时间。

毒蛇再次被击倒，核战争的乌云终于散去，而在Snake心中的那块乌云呢？还会有第三个天外天国吗？

简评：

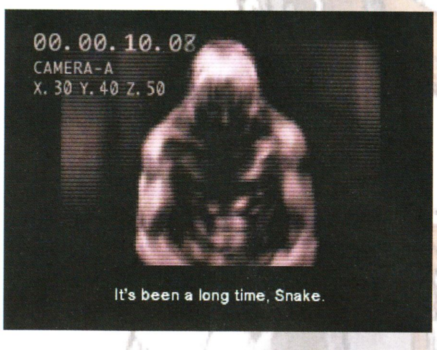
作为MG系列游戏的最新作，GBC这个平台显然不是最好的选择。但恐怕用其它诸如DC或PS的话就会等上好长一段时间吧？同13年前推出的FC版相比，同是8位主机，但各方面都超出不少，特别是在系统方面沿用了PS版的系统让人倍感亲切。故事方面几乎是无可挑剔的，地图的设计也颇具水准，看来小岛秀夫先生并未忘记8位主机游戏的真正乐趣。

METAL GEAR SOLID

PS　1998

故事大家一定已经有了大致的了解，那么细节呢？在这里将用多组重要的对话来理解这场惊心动魄的间谍战。对话的顺序按照游戏进程排序。由于篇幅的原因，部分对话经过了重新编排，与原作稍有出入。

2005年，阿拉斯加狐狸群岛中一个名为"影子摩西"的孤岛上的美国核废料基地，驻守在这里的高科技特种部队猎狐犬在其新领导者Liquid Snake（液体蛇）的指挥下，发动了兵变，占领了基地，向美国政府开出的条件是数额巨大的现金和前领导人BIG BOSS的遗体，否则，就会发射核武器……



"很久没见了，Snake。"

"我知道一定是你，上校"。

"我们这里出了事故，只有你才能解决。"

……

"上校，你已经退休了，为什么会参与这次行动？"

"Snake，这个世界上没有多少人知道猎狐犬这支部队的，我是这个部队的老兵。"

"这是惟一的原因吗？上校？"

"是的。"

"上校，你的谎话并不高明。告诉我真正的原因。"

"……好吧，我坦白告诉你，那个岛上有一个人质是我的侄女，梅丽尔（Meryel），她刚刚被调到那里，就发生兵变了。"

……

"我答应你，但是有两个条件。"

"说吧。"

"第一，我们之间不会再有更多的秘密；第二，我只接受你的直接指挥，上校。"

"……我同意。但还有件事……"

"是什么，上校？"

"我不再是上校了，我只是一匹退了休不中用的老马。"

"我理解……上校。"

在DARPA局长唐纳德·安德森（Donald Anderson）与Arms Tech社长肯尼斯·贝克（Kenneth Baker）先后心脏病发状死在了Snake的面前之后，Snake对这次任务的真正目的产生了怀疑……梅丽尔的独立行动也让他多了一分顾虑，而那个神秘忍者又是谁呢？

"你就是DARPA局长，唐纳德·安德森？"

"你是谁？"

"来救你的人。"

……

"你不明白，这里虽说表明上是核废料基地，但实际上我们在这里进行着新型核武器的研究，一种可以对地球上的任何地方实施核打击的核搭载步行战车。"

"METAL GEAR？"

"？！这是最高的机密，你一个特工怎么可能知道？"

"和它有缘。过去偶然了解过一些。但这个计划不是中止了吗？"

"不，从来就没有中止过对METAL GEAR的开发。"

"我是来救你的，贝克社长。DARPA局长的核启动密码已经被他们得到了，你的呢？"

"我也说出来了，没办法，那个读心术者的精神手术太强了。DARPA局长呢？"

"死了。"

"什么？你是国防部长吉姆派过来的吧？……混蛋！国防部叫你来杀我们灭口！"

"我可不是什么国防部派来的！DARPA局长也不是我杀的！"

（Snake与梅丽尔第一次通过无线电通话）

"你就是Snake？传说中的英雄Solid Snake？"

"曾经有人这样称呼过我。"

"为什么上次遇见我时叫我Liquid？"

"因为你们太像了，难道是亲兄弟？"

"不，我一个家人也没有。"

……

"这里既然一直在进行实验，梅丽尔，那为什么会召集猎狐犬部队呢？"

"因为这是最终实验，很快就会投入批量生产了"。

对MI坦克之战赢得异常轻松，在到达核武器保存幢地下第二层，Snake遇上了他做梦也不会想到的对手——灰狐。用死或者是生来说明灰狐的状态现在看起来显然都不太准确，也许应该将他的状态称做"战斗机器"比较恰当。懦弱的海尔·艾默里奇博士显然还被蒙在鼓里，Snake告诉他由他设计的METAL GEAR是核武器时居然大吃一惊……

"Snake？！"

"我是Snake，你是什么人？"

"不是朋友，也不是敌人。我回到这个世界就是为了和你战斗。"

"为了恨？"

"谁在乎这种东西？我只在乎我惟一的快乐，只有和你战斗，我才会有兴奋的感觉。"

……

"这拳，我记得这种感觉，Snake，你还记得那场战斗吗？在……"

"灰狐？你是灰狐？"

……

"上校，是灰狐，一定是，他还活着！"

"他不是在桑巴尔岛被你杀了吗？"

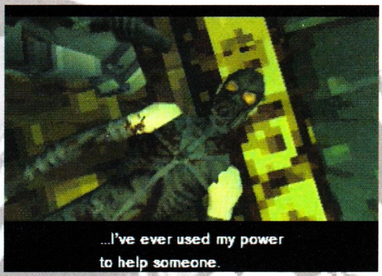
（直美切入对话）

"不，灰狐在那次战斗后被我们的研究人员利用强化骨骼和麻醉剂维持着生命。"

"直美（Naomi），你为什么不早告诉我？"

"我也没有办法，这是机密。"

联系到梅丽尔后，很快Snake就因为梅丽尔而遇上了麻烦——读心术者"心理螳螂"（Psycho Mantis）控制了梅丽尔，Snake很快打败了这个戴着头套的怪人。然而在了解到了他的过去之后，感觉那张恐怖的脸也变得令人同情起来……



"我的母亲因为难产，生下我便去世了，父亲因此恨我入骨。我首次接触到别人的内心居然就是如此的恨意……我一把火烧掉了整个村子……从那时起我就已经没有了过去、未来。就在刚才，我接触了那个女人的内心，那个女人的心中，居然有你的的一块位置……"

"我的位置？"

"而且这种感觉越来越强烈……"

"要去北面的通信大楼，就得先打开那个书架后的暗门，你们想知道自己的未来，就继续前进吧！"

"为什么要帮我们？"

"我从未用我的力量去帮助别人，这是第一次，这种感觉真……奇妙。"

STORY OF MGS

……

(Snake 与梅丽尔)

“Snake，刚才他说的话……”

“什么？”

“不，没什么。你的真名就是 Snake 吗？

“在战场上，名字没有意义。”

“年龄呢？”

“比你看到的死人多得多。”

“……喜欢的人呢？”

“我不喜欢介入别人的生活。”

“为什么？”

“因为那样做就无法保证自己的安全。”

“……可悲的人。”

狙击之狼（Snipe Wolf），听起来是一个非常凶狠、残忍的名字，事实上也是如此。只是想不到这个代号之后的居然是一个女人……毫无经验的梅丽尔被轻易命中，Snake 只有一个选择。只是想不到在此之后还是一个圈套，以拷问为乐趣的左轮（Revolver Ocelot）望着自己失去的右手，面孔更加狰狞。Snake 没有屈服。更因为被关押，使得 Snake 反而更加了解真相。在海尔博士的帮助下，Snake 成功地逃出牢房，而另一方面，Snake 的支援后方，直美博士因为与 Snake 的交谈而开始动摇……

“他的确很厉害……”

“因为他是我的兄弟。就是因为他，我才被彻底剥夺了希望。我的一切也因为他的存在而改变了……”

“Snake 好像醒了……唔……我的手，就是因为他！”

“我要走了，那边出了点状况，政府不答应我们的要求，10 点钟准备发射第一颗核弹！左轮，你负责审讯 Snake，但别像对 DARPA 局长那样了，Snake 和我一样，可都是 BIG BOSS 的孩子！”

“DARPA 局长只不过是一个意外，他只是一个普通人。Wolf，你不想看我的表演吗？”

“不了，我得去喂家人了。”

“那些狼狗比我的表演更重要吗？”

……

“上校，你知道我在这里发现了些什么？”

“什么？”

“DARPA 局长的尸体，奇怪的是他的血液似乎被抽干了，并且看上去已经死了很久了，身上满是蛆虫。”

“上校，你知道 METAL GEAR 是新型的核搭载战车？”

“什么？！”

“难道你不知道？”

“总统也是昨天才知道 REX（METAL GEAR 新型号的代称）计划的存在，而且总统刚刚发表过有关生命伦理的讲话，绝对不能让他知道猎狐犬的士兵是经过 BIG BOSS 的基因遗传手术的！否则一旦被外界得知，这将是国际丑闻！”

“上校，Liquid 已经已经得到了两组启动密码，随时可以发射核弹，但是 Arms Tech 公司设计了阻止核弹发射的安全卡 PAL。”

“安全卡？”

“对，但安全卡共有三张，我只有其中的一张，实在不行就只有破坏 METAL GEAR 了。”

(Snake 在牢房与直美的对话)

“Snake，你怎么样？”

“没什么，就是手腕很痛。直美，随便和我聊点什么吧。”

“为什么？”

“这样可以分散我的注意力。”

“可我最不擅长主动和别人交谈。”

……

“Snake，你有恋人吗？”

“一旦经历过紧张的战斗就很难在生活中相信任何人了。”

“朋友呢？”

“坎贝尔上校算是一个。”

“只有他一个朋友？”

“弗兰克·杰格（Frank Jaeger）”

“什么？”

(这时坎贝尔上校插话进来)

“BIG BOSS 最信赖的士兵，在猎狐犬部队惟一一个有‘FOX’称号的男人……灰狐。”

(回到直美与 Snake 间的对话)

“当时我还是个新兵，灰狐他教会了我很多东西。”

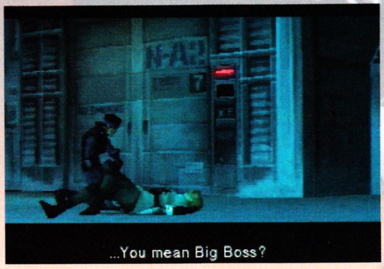
“你……是不是杀了他？”

“当时我们在桑巴尔岛再度会面，尽管我们相互并无敌意，但敌我双方的关系让我别无选择。”

“这就是你所谓的友情？”

“战斗并不能使我们的友情终结，我和他在雷区单对单的徒手格斗，根本没有正邪之分，一场完全公平的较量。”

“……”



Snake 与 Liquid 在通信大楼平台首次交锋，Liquid 疯狂叫喊的时间似乎比真正交锋的时间还要长。Wolf 终于没能猎取到她最重要的一个目标。博士对于战争的迷惑、Snake 的回答……

(电梯前 Snake 与博士的对话)

“别开枪，是我！”

“Otacon？”（博士的昵称）

“你可真厉害，刚才的情景就像电影里的英雄一样！”（指 Snake 与 Liquid 的交锋）

“电影中的英雄最后都能够救出那女孩的……”

“你是说梅丽尔……对不起……”。

(Snake 与 Wolf 的对话)

“我……我的肺被打穿了……请让我解脱吧……我是伊位克库尔德人，我……”

“库尔德人？为什么你会称为 Wolf（狼）？”

“我在战场上出生，枪炮声、空袭警报声、惨叫声成了我童年的催眠曲，每天早上我醒来的时候，都会发现我的亲人、朋友在我身边死去，直到那个人，我的英雄的出现……萨拉丁（Saladin）……”

“萨拉丁？……你是说 BIG BOSS？”

“他带我离开了那里，使我成为一个狙击手……我一直希望能够成为一只狼，但现在，我只能算得上是一只狗……我一直在等待着新的狩猎目标，也一直在等待着自己被别人杀死……死在你这样的英雄手中，我死而无憾！”

……

(Snake 将手帕轻轻地盖在了 Wolf 的脸上，博士向 Snake 提出质问。)

“Snake，你说过，爱情是可以在战场上盛开的，但，我为什么救不了她……”

“……”

“Snake，Wolf 她是为了什么而战？我是为了什么而战？你又是为了什么而战？”

“等我能够活着出去，再告诉你吧！”

通过和巴尔干（Vulcan Raven）的较量，Snake 终于了解到了 DARPA 局长之死的真相……一直给予 Snake 帮助的教官迈克唐纳德·米勒（McDonald Miller，Master）揭穿了直美的假身份，但缺少了直美，此次任务就无法顺利完成……Snake，不，现在也许应该称他为“FOXDIE 病毒输送者”才对，面对上校破坏 METAL GEAR 的命令，被出卖的感觉……Liquid 的计划很成功，Snake 完全中了他的圈套。Liquid 的“天外天国复完计划”离成功仅一步之遥，METAL GEAR 起动了！

(Snake 与巴尔干的对话)

“Snake，给你，这是打开前面这扇大门的钥匙。”

“为什么要给我？”

“我感觉你和我们的头儿都不是属于这个世

ISTORY OF MGS

界的人……我想知道你和他决战的结果……最后告诉你一件事，在你面前死去的并不是DARPA局长，而是‘章鱼’(Decoy Octopas)，猎狐犬部队的伪装专家。他连血液也和DARPA局长对调了。但是，死神是无法被欺骗的……”

“为什么要这样做？”

“给你的提示就到这里了，Snake，我会一直看着你的！”

(Snake与直美的对话)

“直美，我有一个问题……”

“是关于FOXDIE？”

“嗯。”

“它是一种可以让特定人物死亡的病毒，它会自动对目标体的巨噬细胞组织进行分析，一旦确认后FOXDIE病毒就会使心脏部分的细胞迅速死亡，造成因心脏病死亡的假象。”

“直美，你应该也把我列入了报复的名单之列吧！”

“……”

“那么我还有时间吗？”

“……”

“直美，我的命现在掌握在你手中，我现在还不能死，我还有很多事情没做！”

“决定使用FOXDIE的不是我。”

“什么？不是你？”

“向你体内注射FOXDIE病毒，只是这次作战计划的一部分，我一直都想告诉你……”

“直美……”

“我一直都想告诉你，我……”

(这时坎贝尔切入对话)

“行了，Snake，你和她的对话到此为止了！”

“上校，为什么？”

“因为她已经无权参与这次行动了。”

“那作战计划我不知道的那一部分又怎么解释？回答我！”

“不行！现在已经没有时间回答这些了！Snake，METAL GEAR快发射核弹了，快破坏它！”

灰狐终于找到了自己的归宿和生存的意义，Snake再一次击败了Liquid和他驾驶的METAL GEAR，但事情却朝着坏的方向发展：国防部长吉姆·豪斯曼(Jim Houseman)为了掩盖“FOXDIE”计划，竟派出B2轰炸机企图将整个基地炸掉。但让Snake欣慰的是梅丽尔还活着！Liquid最后死于FOXDIE，这时总统“出面”，一度被解除指挥权的坎贝尔上校解释说这一切都是国防部长一手策划的，危机终于过去，Snake与梅丽尔坐上雪地摩托，向着新的生活而去……但，事情真的就此完结了吗？那张包含METAL GEAR资料的光碟最后的去向呢？

(Liquid与Snake在METAL GEAR残骸顶上的对话)

“Snake，你看看你后面……”

“梅利尔！她还活着吗？”

“几个小时以前是的，现在就不知道了。可怜的女人，昏迷的时候还在说着你的名字，她不知道自己爱着的是一个连名字也没有的男人……”

“不，我有名字的。”

“算了吧，你和我一样，都是BIG BOSS的复制体！你偷走了我的一切，我，要在这里，否定你和你的遗传因子，并夺回我应有的一切！如果你赢了我，也许你还能带着那可人儿离开这里，不过就算是输了，也能和心爱的人一起死去……决一死战吧，Snake！”

……

(梅丽尔与Snake坐上雪地摩托)

“我们去哪里？Snake？”

“叫我大卫(David)。”

“OK，大卫，我们去哪儿？”

“去寻找新的生活。”

“新的生活？”

“瞧，阿拉斯加从未如现在看到的那样美丽，大海、天空、驯鹿，还有……你。”

“能够活着……真幸福！”

(事件真的完结了吗？以下是游戏结束后的一段电话录音，只能够听清一个人的声音，相信他就是神秘的“第三潜入者”了！)

“所有单位全灭。”

“还有两个活口。”

“是带菌者，FOXDIE应该会在不久之后触发的。”

“是的，先生。我已经回收了REX的所有数据。”

“不，没有人知道我的真实身份，先生。”

“是的，只有DARPA局长知道我的身份。”

“但是他已经被处理掉了。”

“Liquid认为他是最低等的一个。”

“是的，先生，我完全同意。”

“只有明智的人才能支配这个世界。”

“不，先生，没有人知道您是三个中的一个。”

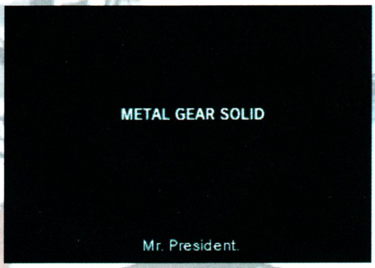
“还有，那个女人我该怎么办？”

“好的，我会一直监视她的行踪。”

“谢谢您。”

“再见。”

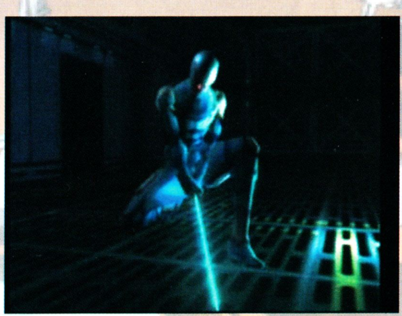
“总统先生。”



简评：

无疑是迄今为止系列中最成功的一部。

小岛秀夫从92年便开始构思MGS的故事和内容。尽管从92年到96年是游戏机机能飞跃的一个重要阶段，但在这四年间，小岛秀夫对于游戏确定下来的一些元素并没有什么大的改变。MGS的制作于1996年5月份正式开始，开发队伍由30人组成，由于游戏采用了全立体俯视视点，因此开发时使用了大量的工具软件，整个开发过程历时2年，至1998年年中完成。其间还在97年的E3展与98年的TGS(东京游戏展)上展出了游戏的宣传片，值得一提的是，在97年E3展上展出的宣传片中，对于插入的剧情是用CG来表现的。当然，在这个宣传片中我们还看到了太多的未在游戏的正式版中出现的情节与人物动作。例如Meryel与Snake居然会同时出现在通信大楼楼顶的雷达站上、Snake的猫腰跑等。



灰狐的CG造型

ISTORY OF MGS

文：超哥
我的信箱：w78718@21cn.com
主页：http://platina2000.yeah.net)

冰雪中的那丝温柔

——我眼中的 MGS

前言：

下面的文章既不是疯狂的崇拜，也不是无谓的奉承。我只是想把我自己玩MGS过程中，对这个游戏的一些理解和看法告诉大家，可能中间的某些观点会与读者相背，但大家完全可以把这篇文章全当是一回品味，一次总结，一种展望……

序：

当阿拉斯加无情的寒风拂过一望无际的冰原的时候，远方似乎又传来了沙沙的脚步时，难道是Snake又出现了吗？在风中我似乎又听到了那首熟悉而又苍凉的歌，而这歌声又把我的思绪带回了《METAL GEAR SOLID》（以下MGS）的冰雪世界……：

那么评论就从MGS的这段经典对白开始吧：

"You mustn' t allow yourself,to be rules by your genes.
Human can choose the type of life they want to live.
……The important thing that you choose life,and then live! "

图像篇

其实从图像来说，我们大致可以从两个方面考虑：图像的画质和图像的感染力。从图像的画质来说，这个游戏并不能算是上乘之作！MGS的图像因为受PS机能的限制，即使是在已经挖尽PS所有机能的情况下，精细度还是远远不能让人满足，远看还说的过去，但近看都是大的马赛克（PS的分辨率是320 × 240）。其实MGS是一个全3D的游戏，背景并没有用到CG的位图（不同与《生化危机》系列均采用2D的CG背景），这就直接导致了人物和场景上不可能用上太多的多边形，当然最大的限制还是来自PS自身有限的机能。如果玩家已经看惯了PC游戏中华丽的画面，一定会对MGS的图像质量感到遗憾吧！当然了，MGS是直接从FC上历经10年而直接跳到了PS的平台上，而当年PS的硬件优势也足以使MGS达到热买的程度，

PC版要精细许多

毕竟这是一个1998年出的游戏，以现在的眼光来看它的图像质量似乎有点不切实际！不过值得注意的是，《MGS2 Sons Of Liberty》（以下MGS2）将是在强大的PS2平台上，如果在PS2上能充分发挥其硬件优势的话，那画质将和1代不可同日而语！E3展上的那段DEMO足以证明MGS2给大家带来绝不仅仅是视觉上的冲击，而是一个名作全新的里程碑！所以大家现在可以开始攒钱准备迎接PS2了……值得一提的是，MGS的PC版已经在10月份由微软正式代理发行了，体验过的朋友一定对3D硬件加速下的MGS画质感到兴奋不已吧？是的，当分辨率达到1024 × 768时，近距离已经一点都看不出马赛克了，整个画面感觉很清晰，就连安装界面都是非常的COOL！（可惜的是我还是看不到SNAKE的眼睛哦……）

接下来我们将讨论非常重要的一点，也是MGS很有特色的一点——图像的感染力！大家知道不一定是画质好的图像就一定能给大家带来视觉的冲击，惟有能够紧密贴近情节并且能够通过画面来带动游戏剧情的发展，才能给人带来更多的感触！在这方面MGS无疑是最成功的！从开始的游戏情节的介绍，好莱坞大片般的开场，一边进行游戏，一边看到游戏制作人员的字幕在画面上一个个闪现，再配合游戏本身凝重的气氛，低沉的背景音乐……直到Snake登上电梯，最后上方出现“Metal Gear Solid”的标题画面定格。就算是从来没玩过游戏的人一看到这种画面，也一定会被深深的吸引住！如此精彩的开场配合《M: I2》般紧张刺激的音乐，不把玩家吸引住才怪！但令人惊讶的是MGS这个游戏中一点都没有用到SQUARE最喜欢而且是最引以自豪的CG动画。整个游戏的过场动画都是由游戏自身的引擎制作，这种制作方法是我一直以来就推崇的，没有了精美CG和游戏实际画面的巨大差距，游戏与过场动画结合非常的自然，使大家在玩游戏的过程中没有一种CG动画和游戏本身的隔阂，能够很自然的从游戏进入到过场动画，又从过场动画进入到精彩的游戏当中去……虽然没有了令人叹为观止高水平的CG动画，但就整个游戏而言，完整性决定了一种畅快淋漓玩游戏的感觉！为了动画而玩游戏可能也是现在玩家的一种悲哀！当年玩FC和SFC的时候，CG的概念还没产生，大家无不是为了游戏本身而去玩游戏，当时玩游戏的心情可能是现在的年轻玩家无法体验的，找回失去的感觉是现在许多老玩家期望的吧！

其实在游戏中即使只通过MGS的画面我们也能感受到游戏人物的内心和他们的个性，比如男主角Snake，他的个性在画面的配合下表现的非常自然，随着故事的发展，主人公时而激动，时而冷静，时而温柔……看他就犹如在看一部出色的心理片，随着游戏画面而和他一起去感受跌宕起伏的情节。在画面的感染力方面MGS做的异常出色！这样也就弥补了游戏画质上的一些不足之处。

音乐篇

音乐是游戏的一个衬托，优美的音乐能给玩家带来另一种享受（其中《恶魔城～月下夜想曲～》的音乐就是经典之作！那首众所周知的《I am the wind》直到现在还被众多玩家所称道），游戏音乐有时候甚至是一个游戏的另一种标志！那么我为什么要把音效也放在音乐的评论里呢？好的音效对突出整个游戏的气氛显的尤为重要，大家一定记得《生化危机》恐怖的环境氛围吧！其实《生化危机》的图像并不能让人感到多少惊栗，倒是那些令人毛骨悚然的BGM和那些突如其来的紧张音效把整个游戏处理的有张有弛，让人身临其境。举几个简单的例子如《生化2》，大家在一开始玩到警察局里，一定对那段狭窄的过道中在你通过时会突然破墙而出许多血手的情景记忆犹新吧（有心脏病的人可免玩这段）？还有就是在空旷的场地里只有你自己的脚步声和远方的此起彼伏的僵尸的嘶叫，由远至近，不得不令你时刻提防危机的出现。好的音效总是能紧扣游戏，把你的心紧紧套住，让你不由自主的沉浸在游戏的氛围中。由此可见音效是对一个游戏来说是多么的重要了。

游戏中那首女声吟唱的调子贯穿了整个游戏，音乐的整体感觉是比较悲凉，当然这种悲凉倒是完全融入了阿拉斯加的冰天雪地。其实每当我听到这段音乐，就马上会想起游戏中的那一幕幕感人的情景，可以说这些音乐在一些特定场景中非常自然地衬托了人物的内心世界，在一种悲凉的气氛中充分感受到主人公丰富的感情。总之一句话：“悲凉融入内心，内心反衬悲凉”。作为BGM来说，MGS基本是保持了军事游戏的特色，紧张而扣人心弦。说白了，就是MGS的音乐更能衬托和渲染整个游戏的氛围，即使是通过游戏的音乐也能让人浮想联翩。

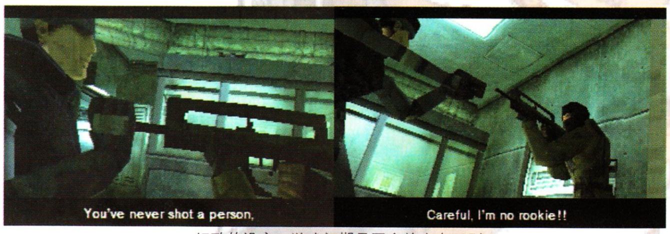
欣赏完了音乐本文将进入到相当重要的部分“情节篇”！情节（剧本）是一个游戏的生命，有人说ACT游戏不需要情节，只需要靠华丽动作和解迷成分来吸引人就行了。那么如果MGS只是以普通ACT游戏的标准来制作的话，那MGS也就不会成为一个里程碑了！看完下面这一节，你就会知道在任何游戏当中情节所占的比重是何等重要！有时候我们甚至能够抛开游戏的图像，音乐，只是通过情节就能断定游戏的优劣！

EYES ON MGS

剧情（剧本）分析篇

对于动作类游戏，好像大家感兴趣的只是游戏的操作性，追求的是流畅的操作和有趣的解迷成分。对于游戏的剧情似乎看的不重，而MGS恰恰是突破了这一点，所以取得了巨大的成功！游戏在构建整个世界和人物之间复杂关系所用的笔墨真可谓是耗尽心力，当然这也就能充分体现小岛秀夫的真正实力，MGS的剧情带动了整个游戏的发展！

游戏的背景是和FC与MSX2上的前两作有联系的，前作中Snake结束了BIGBOSS的生命，而PS上的则是BIG BOSS的“儿子”，Liquid在阿拉斯加附近的一个小岛上和巴尔干、WOLF、左轮、章鱼、心理螳螂等人率领FOX HOUND部队发动叛乱，劫持了国防部的官员DARPA局长、Arms Tech的贝克社长等人质，并以最新强力核武器METAL GEAR为要挟，向美国政府索要BIGBOSS的遗体以及巨额现金。政府当局为了掩盖自己研究核武器的真相，利用Snake潜入小岛，派遣他阻止核武器发射并解救人质。当然这只是表面上的任务，实际上的情况要从游戏的对话中仔细地分析才能知道。



细致的设定，游戏初期是否拿枪也有区别

在MGS中表现剧情的方法大致有三种：游戏本身过程、游戏过场动画和游戏中人物的对话。

融入游戏中去，通过游戏本身的发展去体验剧情当然是最直接的手法，通过和敌兵的对抗，与BOSS的搏杀，直通关底。其实感觉就像是在打一般的动作类游戏，只不过在用各种武器杀敌能体验到一种快感，感受一下用各种不同方法通关的乐趣。在MGS当中也没什么大的解迷成分，基本是跟着剧情在走，分支只有一个地方，别的地方你只要不断的向前、尝试、再向前，就基本能通关了，难度不大。但要得到BIGBOSS的称号，那你的水平就不是一般人能达到的了（我在玩的时候，只是在最后2次中得到了这个称号，真的是很难啊！），通关时间、回避率、接关次数等都是影响的因素。所以说要仅从玩游戏的过程中去了解情节就比较难了，其实MGS的把交代情节的重点都放在了动画和对话当中，这两部分也是MGS精髓的体现，大家在玩游戏的过程中千万要注意这两点，否则MGS就和别的动作类游戏“同流合污”了。

在MGS里感人的情节比比皆是，如果你是投入的去玩这个游戏的话，那你就绝对不会放过一个个“冗长”的过场动画，如果你能听懂或看懂英文或是日文，那你是幸运的，整个游戏的剧情与动画是密不可分的，动画不仅仅是游戏的添加剂，而且对游戏的整体发展起到了承上启下的作用。很多游戏中的疑团在动画里都表露无疑，这对于你了解整个游戏的背景，进程，人物之间的关系有莫大的帮助。只有仔细的欣赏过场动画，你才能真正了解MGS博大的剧情！

其实MGS在剧情上最大的特色就是人物间的对话，不管是对讲机里的对话，还是过场动画里的对话，可以说人物间的对话贯穿了整个游戏。通过对话可以告诉你当前的任务、游戏的背景、我方人物的背景和历史，甚至是存盘都要通过对讲机来完成。当你在游戏中遇到困难或有危险的情况时，你也可以通过对讲机获得帮助，有时候对讲机会主动提示，给你帮助。从MGS的人物对话当中你就可以充分感受到MGS在制作上的细致入微。举个例子：在不同的时段和不同的地点和美铃对话时，你会发现她和你说的话会有所不同，有时会问候你，有时会鼓励你几句，有时甚至会冒出一句中国的谚语（美铃本来就是中国MM哦），真是非常的有趣。特别是关于直美自身的背景和灰狐的关系全都是从对话中获得的，不去注意这些对话，你将对他们之间的内容一无所知；还有关于指挥部的人员的叛变和Liquid假扮教官的情节等等，很多重要的情节都是通过对讲机完成，好好的利用你手中的对讲机将是顺利通关的保障！还有一点不知大家是否注意到，对讲机中的人物表情会随着对话的内容和情绪而改变，变化可是丰富着呢！在动画中的对白更是剧情和人物内心的一种表白，记得最牢的就是干掉WOLF后，在漆黑的飘着飞雪的星空下，酷酷的Snake背对着艾默里奇说了句好莱坞式的经典对白“等我能活着见到你时再告诉你！”。说完头也不回的就走了……可见MGS中的对话是游戏的一个非常重要的因素。

游戏在人物的对话上花了很多的功夫，当然这也得益于有一个优秀的剧本。大家应该去注意一下人物的配音，我玩美版的时候，因为能看懂英文，所以我也特别注意了每个角色的配音，没想到在配音上也是极为的出色，具备了电影级的水准！游戏在人物对话上毫不死板，尽显各人的魅力，通过对话中的语气，语调，我们就能看出每个角色的个性：Snake的沉稳和理性，艾默里奇的胆小和机智，梅丽尔的坚强和温柔……配音上真是活灵活现，从细节上就能看出大家风范了！

作为一个ACT游戏能在剧本上做到这个境界，似乎连某些RPG游戏也是自愧不如！还有一点要讲的就是整个游戏剧情的完整性和严密性。有时间的话，大家应该去看看游戏光盘中提供的故事前面的一些资料和影片，这对于你弄清楚整个游戏的背景和情节有很大的帮助，游戏中开始阶段的一个个的伏笔就像是希区柯克的影片中的一个个的悬念，唐纳德·安德森的离奇死亡，神秘的蒙面女子，忍者的似曾相识……在MGS凝重的气氛外又构造了一个个疑团，让人好像在看一本悬念小说，随着游戏的进行，一个个的疑团被揭开，你又不得不佩服前面一个个伏笔的精妙。但是有些疑团好像在游戏中没有明确地指出，但是通过你对人物个性的把握，你也能够猜到事实。剧情上的完整性和严密性会在游戏中的最后一刻得到体现！当你酣畅淋漓打完整个游戏的时候，你就会发现原来整个游戏是这样的清晰，所有的情节都会在你的眼前一一过目，就像是在看一部电影一样！呵呵，至少我第一次打完后，独自发呆了1个小时，回想一下整个游戏，真是感慨万千啊！

游戏性和操作性

谈完精彩的剧情，我们必须回到游戏的本原——游戏性。玩游戏本来就是为了游戏，好的游戏性甚至可以让我们不去重视图像、音乐。任天堂《口袋妖怪》就是最好的例子，它就紧紧抓住了玩家的心，通过一些好玩的游戏要素，让玩家被深深的吸引住。而MGS更是做到了这一点，通过10年的磨练，从MSX、FC一下子跨越到PS平台，图像和音乐质量的提升自然是没的说，但我更看重的是游戏性是否有一个飞跃？可喜的是小岛秀夫是一个严谨的游戏制作人，他当然不会把自己的招牌游戏搞砸了。MGS是个典型的谍报游戏，从ACT游戏的角度来说，大家可能是玩惯了一路打打杀杀过关的类型，脑子固化的可能也就是这种对ACT游戏的认识。但MGS却是另辟蹊径，明明是一个准军事题材的游戏，却不是靠重型武器和火箭筒开路，“隐藏自己”才是MGS的精髓！尽可能的不被敌人发现，用自己手中现有的武器迅速通关，MGS要告诉玩家什么是真正的谍报游戏，007式的华丽特工风格在MGS的凝重氛围下荡然无存，MGS会告诉你真正的特工要做的是什么！包括MSX和FC上的两代MGS都是秉承这一风格，但在PS上得到了最好的发挥！

游戏性当然包括整个游戏的系统，因为是军事游戏，当然我们要先要来谈谈武器的问题。可以说MGS中根本就没有一般ACT游戏中拥有超强破坏力的所谓的“究极武器”，一切的武器都是源于现实，都是根据当时世界上最先进的武器蓝本经过加工、改造而成的（当然懂军事的朋友也一定发现MGS中的某些武器有点过时了）。你也不可能凭一件好

的武器打通关。真实性保证了游戏的严谨，也保证了这是一款真正意义上的准军事游戏！每件武器和装备在游戏中都有各自的作用，熟悉和了解各件物品的作用，对于迅速通关有着莫大的帮助。而且每个BOSS都需要使用不同的武器去对付，用哪件武器就成了你的选择，当然有的地方过关的方式并不是惟一的，一切都要靠你自己去尝试了！

说完了武器，我们可以谈一谈游戏设定的3个基本的状态，右上角的雷达就可以显示你当前的状态（HARD级则没有）：潜入状态，回避状态，暴露状态。从字面上看就知道潜入状态就是未被敌人发现，回避状态就是就是敌人处于高度警戒，而自己还未暴露，暴露状态当然就是自己已经暴露在敌人的视野里了。可见3种状态都是配合游戏“潜入和隐藏”这个基本要素展开的，要玩好这个游戏，多看看雷达是非常重要的一件事！

操作性和游戏性是密不可分的，游戏采用的是一个俯视的第三人称视角，操作上没有什么大的困难，有徒手的三段攻击，背包，从敌人背后掐脖子（连续按可以至死）……要熟练使用每个物品，也不是一件很容易的事，可以说每个物品的使用方法都不太一样，、象FA-MAS突击步枪就是要按住“□”和“×”键才能边跑边打。其实有很多的物品是在我玩第2次的时候才真正知道的。如果你对这个很精通的话，那你过关当然就是也就是一件轻而易举的事了。

还有一点不得不提到，就是KONAMI在99年推出的MGS的那张额外的VR盘，估计很少有人能把其中的300多关打完（也就是完成度达到100%），因为这张盘的难度真的是非常高，有些关的难度甚至远远超出了游戏本身，只有真正的MGS高手会乐此不疲去一关关地玩，而且每关游戏地图和成功条件也设计的独具匠心。大家玩到100多关后就会发现这张盘的价值了。这张盘也同样体现了KONAMI的实力，MGS向来就不是一个粗制滥造的游戏！如果你自认为是MGS的高手，那你就很应该到这张盘里来体验一下KONAMI带给你的又一份惊喜！

总之，没有好的游戏性，任何游戏都是没有拥护者的，MGS恰恰做到这一点，一个有自己独特风格的ACT游戏，打破了常规，给人一种耳目一新的感觉，习惯了血腥场面的玩家们，看到这样的游戏一定会有自己的不同的感受，你现在要做的就是一个人静下心来，慢慢地去投入这个游戏……

MGS 的世界观

丰富的剧情和厚重的世界观是MGS制胜的两大法宝，而MGS的世界观是大家争论最多的话题。有的玩家认为MGS所谓的世界观只不过是好莱坞电影的抄袭，就是看了开头就能知道结局的那种；有的玩家认为MGS博大的世界观完全是一种新的体验……MGS的世界观到底如何呢？我既然把这章放在了最后，当然也是重中之重了，我就来谈谈自己对其内涵的感受吧。这只是探讨，不是绝对的观点，因为每个人都有自己对这个游戏的看法和理解。就请大家把下面的内容化作一种体会吧……

其实MGS的世界观就像是一串美丽的珍珠，串起来是一件完美的首饰，就相当于是它整体的内涵；而分开来看，每颗珍珠又是那么的不一样，都饱含着各自的特性和魅力，它们就是游戏中的一个个人设。那我们就从微观到宏观的来看看MGS要体现的是一种什么理念。

Snake:

当然是游戏中绝对的男主角了！虽然在游戏中Snake的话不是很多，但我却从他的身上看到了他的内心。其实Snake的内心就是MGS的世界观的一个浓缩的反映！那我们就先在看看Snake在阿拉斯加的冰雪世界中是如何展示他的魅力的……

阿拉斯加广阔无际的冰原总是在给人一种毫无生气的感觉，凛冽的寒风和一望无际的白雪就是在告诉大家这里并不适合人类的存在，而我们的主人公Snake就是要在这里开始他的行动……整个冰雪构建的世界里人性所占的比例一定是很小的，因为寒冷总是能让人联想起那些没有人性，杀人手段高超的特工。但MGS并不是要告诉我们这个，因为冰雪中还有那丝温柔……游戏一开始并没有给我们带来太多的感动，Snake的寥寥无几的几句话，我们只能看到Snake所具备的职业特工的冷酷，杀敌、潜入……但随着剧情的发展，我们就能慢慢地体会到Snake内心世界的转变。因为他是一个没有过去的人，在他过去的日子里陪伴他的只有血腥和杀戮，这就是一个职业特工所要具备的。“介入他人的生活就无法保证自己的安全存在”这是Snake最初的观点。但当梅丽尔受到WOLF的伏击之后，他好像懂得了一点爱，他对艾默里奇的话就是一个验证：“其实无论什么情况，什么时代，人都会爱上别人，但要爱上一个人就必须要坚决地捍卫她！”这可能也是他的爱情宣言吧！在与WOLF的战斗中则体现了他作为一个军人的果敢和坚强，并没有被暂时的悲痛而阻止了自己的脚步，而是告诉了艾默里奇按照自己的向往的方式去生活。然而漆黑诡异的雪夜也预示着他面对的并不是一片坦途，“等我能活着见到你时再告诉你！”则体现了他“壮士一去不复返”的气概。从Snake的最后几句坚定语言和对WOLF的承诺，我们已经完全可以看出Snake并不是一个冷血，尽管有时候他是这样的无情，但外表上的冷，并不能掩盖他内心的火热。对生命的渴望，反映在他对死去敌人的怜悯，然而他每通过一个BOSS的狙击后，总是坚定的选择继续活下去，这也是Snake对死去敌人的最好承诺！当然一个好的游戏，英雄和美女总是不可少的，直到与REX战斗结束后，怀里抱着梅丽尔时才体现了他温柔的一面（当然前提是你选了女主角被救的结局），一个经典的电影镜头：英雄与美女的大团圆（连小岛也脱离不了这个俗套）！他们的感情是在战斗和互相帮助中建立起来的，而“冰雪中的那丝温柔”就在这一刻得到了极大的升华！

当男女主角坐着雪地摩托一起去寻找新生活、享受人生的时候，Snake的世界观也就完全展现在我们的面前了。无论他以前是多么的冷酷无情，但在这次战斗中他不仅改变了自我，而且找到了自己的真爱。生命就是生存的目的，而Snake在冰冷的阿拉斯加终于使自己得到了释放，不仅彻底抹去了自己的过去，而且把握住了现在，和梅丽尔一起走向明天，去迎接自己新的生活！

梅丽尔:

游戏中的女主角（坎贝尔大佐的侄女，因为整个计划的需要而被编入猎狐犬部队），她的出现改变了Snake和她自己。她为了继承父亲的遗志，从小就想成为一名军人，但渐渐发现这并不是她自己的梦想。但自从认识了心目中的大英雄Snake后，改变了自我，也找到了生活的新目标。要了解她，基本可以从故事的几个发展过程来看。

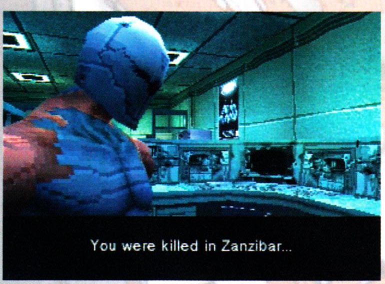
先是和Snake的不期邂逅，当然第一次就合作了一回，在Snake面前还班门弄斧展示了一下自己的实力。第二次当然是在女厕所（Snake可没进女厕所的习惯，都是她逼的哦）了，第一次了解到她的身世，可以说在这之前她只不过是为了理解父亲而来到战场，但现在却害怕面对自己，害怕选择自己的生活方式，看的出来外表的刚强挡不住她内心的脆弱，可能也是从这个时刻起喜欢上Snake的，理由很简单：当心理螳螂对她读心控制时，她问：“Snake，你，喜欢我吗？”，之后又问Snake是否喜欢过人……第三次就在梅丽尔被WOLF伏击受伤的时候，要求Snake抛弃她，并请求Snake，一定要代替她活下去，试着去喜欢别人。毫无疑问体现了她军人的果敢，在对自己与他人的生死的

EYES ON MGS

抉择当中舍己为人的品质。从她对Snake的语气当中不难看出梅丽尔曾经对Snake产生过好感，最后的一句“我已经很满足了！”更是让人感到扼腕叹息，相信第一次玩MGS的朋友在后面Snake的电刑中一定不会让梅丽尔死去吧？这个场景是Snake和梅丽尔感情的转折点，当然也体现了她真实细腻的人性。之后梅丽尔就一直没出现过（好期待哦，急死我了），最后的一个场景当然是感情的大升华了（别说你是和艾莫里奇一起走的）。当Snake击败Liquid后，Snake和梅丽尔又是一段经典的对白，充分体现了梅丽尔坚强而又温柔的一面，正像她自己所说：“在恐怖和屈辱中，只要有坚定的信念就不会惧怕。”而她心目中惟一的一个愿望，就是想见到Snake。

那么梅丽尔的个性已经向大家展现了：坚强与温柔并存，绝不是一般游戏女主角那种柔弱的形象（总是期待着被男主角英雄救美），她把生命牢牢的把握在自己的手中，在迷茫和屈辱中追求自我，对Snake的信念是她生存的保障，最终她抓住了自己生命的钥匙，和Snake一起走向了新的明天！

灰狐：



一个伟大的战士！无论从身手和品格上都值得人们的尊敬！从MGS初代开始就是BIG BOSS的最杰出的战士，是Snake的好友，在桑巴尔岛与Snake的战斗中失败，但这次被加入强化骨骼，为了战斗而到处寻找Snake。

游戏的第三个BOSS就是灰狐，冰冷的盔甲和疯狂的语言，使我开始以为他是Liquid的手下，到后来通过和直美的谈话中才了解到他和Snake的关系，以及和直美的关系。他是直美的哥哥，一直照顾着直美，所以直美对他也很感激，和Snake也有着深厚的友谊，但命运把他们联系在了一起。灰狐找Snake的目的就是为了和他来个了断，减轻自己内心的痛苦。在战斗的最后关头，虽然没能阻止REX，但他到生命的最后一刻都是用自己的意志战斗着。他最后的话：“我只是想证明我们决不是其他任何人的工具，只依靠战斗根本无法向世人表现真正的自己。我们应该为了自己的意志而战斗……Snake，永别了。”

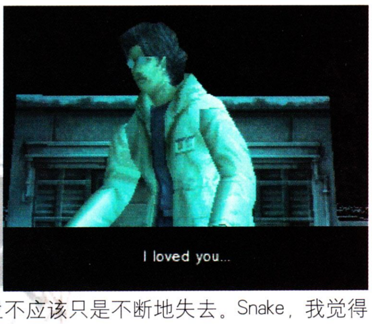
一个机器和人的结合体，虽然暂时失去了自己的意志，但在最后时刻证明了自己生存的目的，同时他一直真心的爱着直美。Snake对直美所说的话代表了灰狐存在的意义：“真正拯救世界的，不是我，而是弗兰克！”

直美：

游戏中一直未出现的人物（仅能在对讲机里看到她、听到她的声音，她是随队军医，负责行动的参谋，她的神秘身份和坎坷经历甚至影响到SNAKE的命运），一直执着研究遗传基因，为的是找到她自己的过去。她是FOXDIE问题的关键人物，而在和灰狐的关系上也披上了一层神秘的面纱。她的目的就是为自己的哥哥——灰狐报仇，同时也是为了解除在灰狐身上一直禁锢着的枷锁。但最后还是灰狐自己解脱了灵魂。她没有自己的过去，但灰狐给了她新的未来！灰狐对妹妹最后的忠告是：“忘记我的一切，认真地面对自己的人生。”在她和灰狐之间体现了真挚的兄妹之情……而直美也最终明白了DNA并不决定人的力量和命运，人绝不能被命运所束缚，应该选择自己的生存方式。直美所说的：“从今天开始，生存是我的真正目的。我们今天的生存将关系到未来，所有的生命不都是这样吗？互相关心、互相爱护，并且改变世界。我终于明白了生存的意义。谢谢你，SNAKE。”这个，也就是游戏的主题！

海尔·艾默里奇：

METAL GEAR的研究人员，在游戏中给了Snake很多的帮助，也是一个最后时刻觉醒的人，一直暗恋WOLF，直到WOLF被Snake击毙后才表露出来，但已经迟了。在战场上由于自己无法得到爱而感到悲痛欲绝，但Snake的话敲醒了他重新认识自我，用自己向往的方式去生活。在基地爆炸的最后时刻终于找到了生存的目的，正像他自己说的：“我已经厌倦了整天对过去悔恨的生活，人生不应该只是不断地失去。Snake，我觉得我过得比以前会更加充实，因为我找到了生存的目的！”

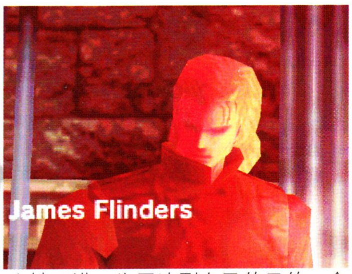


艾默里奇其实是一个悲剧人物，在感情上他什么也没得到，甚至没有得到自己喜欢的女人的肯定。但是在游戏的最后他的形象变得高大起来，不仅仅是与基地共存亡，而是他的一番话能看出内心的彻底改变，也告诉了人们一个道理：悔恨过去是毫无意义的，只有把握现在，去迎接更加灿烂的明天才是我们所要做的！

坎贝尔上校：

这次行动表面上的指挥者，是出于无奈才被迫参与进来。实际上是Snake战场上惟一的朋友（其关系很像是蓝博和上校的关系）。和Snake在战场上建立起来的友谊使他没有背叛自己的朋友，他也是胜利者！

Liquid：

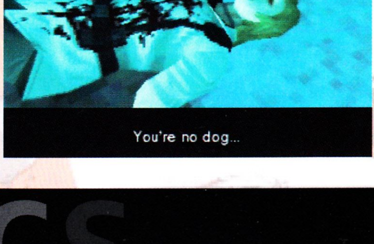


当然是本游戏中的最终BOSS了！和Snake拥有相同的基因（都是BIGBOSS的继承者），可以说是亲兄弟，但在这两个兄弟之间根本就没有亲情可言，他为了自己的梦想不惜发动叛乱，是一个可怕的战士。在游戏中经常能看到他的出现，说一些看似期待的话，其实是一个典型的疯子兼杀人狂，没什么人性可讲，为了达到自己的目的，会和一切阻挡他的人战斗，包括和自己的兄弟Snake。不仅仅是因为遵循自己遗传因子的特征，他还要超越它的界限！被Snake三番四次的击败之后，总是不肯就此完结（典型的好莱坞影片的形式：最终BOSS总是让人看似死的时候又突然出现……），最终“死于”FOXDIE。但我们在MGS2的DEMO影片中我们又听到了Liquid的冷酷的声音：“Long time no see, brother！”。看来Liquid永远都是Snake身上挥之不去的阴影，也许他们兄弟之间的战斗是永无止境的。Snake是否能彻底摆脱他的纠缠呢？那就让我们在MGS2中拭目以待吧……

WOLF：

WOLF是一个孤儿，很重视“狙击手”的尊严，从来不杀儿童和妇女，这也是梅丽尔为什么活下来的原因。在她眼中恐怕人和野兽根本没有区别，她是真正的北极之狼 。我认为小岛先生在她身上所设计的情节和对话非常的经典，很有代表性。

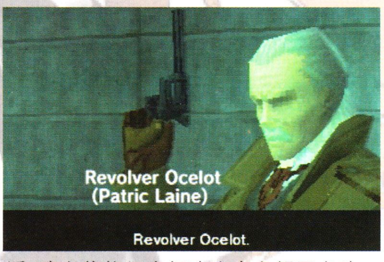
她一直与狼同居。生在战场，BIGBOSS使她成为了一名狙击手。他使她能在战争之外用瞄准镜观察人类之间的杀戮，站在客观的角度看待人类。但她觉得现在已经无法称得上是一只狼，因为她对世界复仇的决心已经完全改变，到处寻找栖身之处，只能算是一条狗。但Snake告诉她仍然是狼。只有像他这样的雇佣兵才是战争中的狗，完全是战争的消耗品，她才是真正高贵的狼。Snake在她心目中一直是一个英雄。她一直在等待着杀死别人，其实也一直等待被别人



杀死。也许WOLF根本就不应该来到这个世界，而用手帕盖上她的脸可能才能抹去她在这个世界上的痕迹，通过WOLF的话我们已经把对她伏击梅丽尔的憎恨，不由自主的转化成对她的怜悯，包括艾默里奇对她的爱。然而Snake还是满足了她最后的愿望，让她和她的枪永远的长眠在阿拉斯加的冰原上……

一个不杀妇女、儿童的有尊严的狙击手！她带给我们的不仅仅是对她的死的悲哀和惋惜，更是对命运的控诉！可能有的人生下来就是为了某个目的而活着，她（他）不能左右自己生命的航标，但她应该有自己的尊严和做人的原则，至少能让人们看到她存在的价值！生命只不过是历史长河中的一叶孤舟，你不可能流芳百世，也不可能永垂不朽，只要你能把握住现在，即使你的生命只有最后的一刻，就应该把你的尊严证明给大家，让现实中的人知道你的存在、你的价值就已经足够了！

左轮：



叛军中最残忍的一个，把折磨别人当成最高的乐趣，但被灰狐砍断了右手（在敌人中我最讨厌的也就是他了）。不过没有通过他的电刑，那你就失去了拯救梅丽尔的惟一机会！他可能是惟一剩下的敌方部队成员，我们在MGS2中一样能看到他的再次出现，如果是这样的话，我自信能彻底解决这个白胡子老头！

心理螳螂：

Liquid手下的心理分析专家，能解读别人的心理（他的心理分析能力也告诉了玩家梅丽尔开始就对Snake有了好感），但这个特殊能力并没给他带来快乐。自认为是Snake最强硬的敌人（如果你不知道对付他的特殊方法的话……）。

他有着悲惨的身世，他的母亲是因为他才离开人世，而他亲生父亲竟然想杀死他，所以他就一把火烧光了整个村庄。从此他就再没有什么过去和未来。而他对Snake和Liquid的什么理想目的都不在乎，只想追求一种合情合理的杀戮。可以说是他过去的背景造就了他现在的性格，但他却在生命即将结束的时候，把密道告诉了Snake。原因只能用他自己的话来解释："因为用自己的力量帮助别人，这种感觉太奇妙了！"他在临死的时候觉悟了吗？我也不知道，但这可能是他一生中惟一一次帮助别人，虽然很短暂，但他也有了体现自己的价值的一次机会，一个令人怜悯的悲剧人物！

巴尔干：

他的名字就是机关炮的意思，与乌鸦为伴的他仅仅是为了战斗而生存，为了被打败才生存，和灰狐一样。他和Snake是乌鸦和蛇的关系，但他认为Snake和Liquid一样是来自一个他无法了解的世界，在世界上没有无穷无尽的杀戮，但Snake永远都没有终点！他给Snake的通关钥匙，只是为了看Snake和Liquid的最后的决斗。他的话好像很让人绝望，但想想不无道理，作为美政府手中的一个棋子，只能任由他们摆布，Snake的终点到底在哪里呢？

OK，现在我已经把我对MGS中各个主要人物世界观分析了一下，也就是把每颗珍珠的各自的魅力都展现出来了，现在我们需要的是用一根线把一颗颗珍珠串起来，成为一件完美的艺术品！那么MGS的整个世界观就浮现出来了……

阿拉斯加的冰雪总是那么的冷，大家从游戏的一开始可能就能从士兵的装束和Snake呼出的热气感受到了，但当你全身心投入到游戏当中的时候，在那寒冷的冰雪中你一定能感受到那一丝丝的温暖，当然不是来自身体上的，而是来自人性的温暖……包括Snake，梅丽尔，艾默里奇，甚至是来自你的敌人：WOLF、巴尔干、心理螳螂。友情，亲情和爱情交织在一起，有时候你也会分不清他（她）究竟是你的敌人还是你的朋友。当每关的BOSS被击败以后，他们不仅仅是把你的LV.CARD加上一个等级，而是通过他们各自的故事去展示他们真正的内心世界，通过精彩的游戏过场，我们可以看出游戏中的敌人并不只是一个个简单的杀人工具，虽然他（她）们和Snake生活在一个不同的"世界"，但他（她）们同样有自己的感情，有自己的经历，他（她）们好像总是想把自己的生命之火在自己的最后一刻绽放！此时此刻，敌人和朋友的界限似乎已经很模糊了，我们需要的只是去感受游戏带给我们的冰雪中的那丝温柔！正像WOLF所说的：

"每当我看到朝阳，就会祈祷能将生命延续到明天。"每个活着的人都能看到早上初升的太阳，但死去的人则永远也看不到了，活着也是一种幸福，无论是敌人还是朋友，生命对任何人和动物都是一样的，而MGS所要反映的也就是生命的可贵，生存的意义，人人都有生的权利，但某些事情是身不由己的，就像是他（她）们是"FOX HOUND"的成员，他（她）们并不想失去自己的生命，但是命运总是要把死亡和他（她）们联系在一起，珍惜你活着的每一个时刻，那你就能把自己的命运紧紧地握住！

Snake和梅丽尔面对的也是一轮初升的朝阳，但他们是幸存者，朝阳对他们来说就是希望，当阿拉斯加无尽的冰雪打在他们的身上时，他们可能只会感到温暖，是内心的温暖。他们也许会感谢上天给了他们生存的机会，经过这样的战斗，更会体验到生命存在的意义！

其实我们还是很有必要提一下MGS的结局，游戏的结局并没有像一般大作的精美的CG，而是通过动画和精彩的结尾语使游戏和游戏的世界观得到极大的升华！游戏的结尾是在Snake和梅丽尔驾驶一辆雪上摩托向冰原远方的一轮朝阳驶去……接下来就是大家所熟悉的那段MGS的女声吟唱和一些写实的阿拉斯加自然风光，大家可能看到这里会感到有些奇怪，为什么结尾会加上这么一段东西？其实如果你已经了解MGS的世界观的话，那你就会明白，大自然正是生命的象征，它要告诉我们的正是对生命的渴望和热爱，也是本文冰雪中的那丝"温柔"的真正含义，"温柔"包括了友情、爱情和生命。

梅丽尔最后道出了本作的真谛"那不是驯鹿吗？那茁壮的鹿角是驯鹿生命力的象征。这里马上就要到春天了。"

"那么我们……"

"没错，所有的生命都会有春天，充满希望的春天，我们也是一样。我在这儿住了很久，从没发觉阿拉斯加竟是这么美。天空、大海、驯鹿，还有……你。"

其实本文开头的那段MGS的经典对白正是游戏所要表达的！

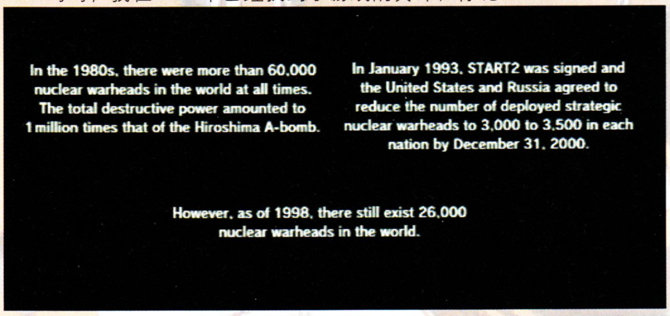
"You mustn't allow yourself,to be rules by your genes.
Human can choose the type of life they want to live.
……The important thing that you choose life,and then live!"

世界上到处都有生命，但生命就是生命存在的意义！

正像是MGS的招牌语言：

"ONE DAY, MGS CHANGED WORLD'S GAMES; AND NOW, WORLD CHANGES MGS"现在MGS的世界正向你打开，想知道它是怎样改变世界游戏的，那你就去投入试试……

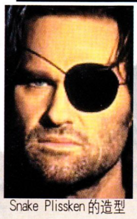
呵呵，我在MGS中已经找到了游戏的真谛，你呢？



EYES ON MGS

MGS与好莱坞电影

当问到小岛秀夫“有没有什么电影中的英雄人物影响‘Snake’这个角色的诞生”时，他表示是约翰·卡彭特（John·Carpenter）1981年的作品《逃出纽约（Escape from New York）》中寇特·罗素（Kurt Russell）扮演的Snake Plissken。从那个时候起，MGS就同小岛秀夫所钟爱的电影结下了缘分，在他的作品中随处可见大量的电影元素。游戏艺术与电影艺术的结合造就了小岛秀夫今天的成绩。



Snake Plissken的造型

《圣徒》与《勇闯夺命岛》

开始制作MGS的时候，小岛秀夫一直在为Snake的出场造型感到苦恼，当他看到由瓦尔·基默（Val Kilmer）主演的《圣徒（《SAINT》）》开场不久的一幕间谍服造型后，便决定Snake也将采用这套造型出场。当然，基于Snake是由水下潜入的原因，也进行了相应的修改。

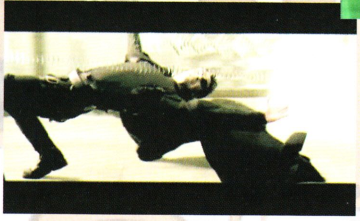
在MGS的整个游戏中，运用了大量电影的表现手法，例如镜头摇移、剪接、慢动作回放、特写等等。游戏中的“BRIEFING”（简报）选项，讲述的是Snake与坎贝尔上校在出发之前的一段对话，这段对话所采用的拍摄手法颇似电影《勇闯夺命岛》（《THE ROCK》）中肖恩·康纳利（Sean·Connery）初次出场的那段酷“SHOW”，甚至连两人的发型都是由一开始的长发披肩变为后来的齐耳短发……在拍摄（制作）类似的镜头（画面）时，两位导演也都不约而同的采用了相同的角度、拍摄方式来表现，例如当特种部队潜入“恶魔岛”之后，在下水道中从水中浮出的画面与Snake潜入基地时浮出海面的画面，从根本上来看，两者是一样的。电影在拍摄时导演会写下每一个场景的分镜头，指导摄影师如何拍摄，相信在MGS的制作过程中也有这样类似的步骤。

注意电影中左下角的监视器肖恩·康纳利的造型。

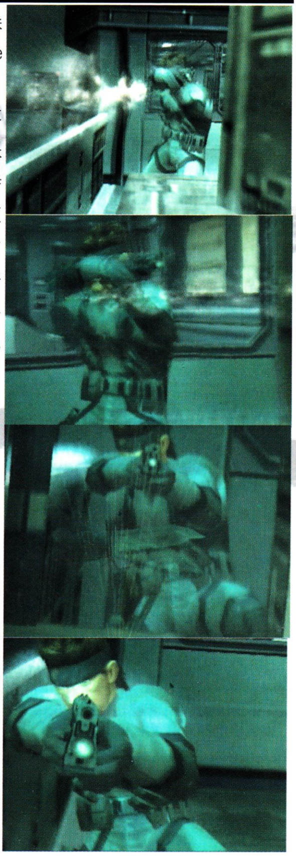
《骇客帝国》与《终结者2 审判日》

爱看西片的朋友不可能会错过上述两部影片，当然，小岛秀夫先生也没有。小岛秀夫表示“正在开发的MGS2中有非常多的‘视觉效果’是来自于这两部电影的启发。”现在就让我们来看看MGS2与这两部影片的异曲同工之处。

看到这幅图，大家就会明白MGS2是借鉴了《终结者2 审判日》（《TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY》）液态机器人T2000出场的画面了吧！小岛秀夫先生最喜欢的导演中也有詹姆斯·卡麦隆哦！也许在完成版中我们会看到更多令人激动的而又熟悉的镜头。



《骇客帝国》（《MATRIX》）中影片后半段基努·里维斯（Keanu Reeves）扮演的救世主尼奥（Neo）躲子弹的镜头称得上是影片中的一绝，用电脑特技夸张的表现出子弹射出的弹道以及尼奥躲子弹的动作让人久久回味；这个特技也出现在MGS2宣传片中Snake与暂名女性角色“Character B（角色B）”的单对单交锋上，Snake面对“角色B”转身射出的飞刀，用惊人的反应敏捷地躲过，飞刀所制造出的“气流”贴着Snake的身边划过……跟着就是特写＋慢镜，Snake的发带飘扬，远景虚化，飞刀弹落在地的大特写，最后再回到远景Snake保持着的举枪瞄准的姿态，同时再来个特写……慢镜在MGS2的宣传片中被广泛应用，再如在英国ECTS展上新公布的影片中，有一段Snake“慢”步在曼哈顿大桥上弹雪茄烟头的镜头；在被称为电影界“暴力美学大师”的吴宇森的影片里，也多次出现这样利用慢镜来烘托气氛的场景，以及利用特定物体下落的过程来触发人物动作的拍摄手法。



顶级音乐制作人加盟MGS2

已成为“全世界的游戏”的MGS2在制作上也迈向国际化，这一次制作小组邀请了著名的好莱坞电影配乐大师哈利·格里森－威廉姆斯（Harry Gregson-Williams）加盟，为MGS2制作原创音乐。你不知道他是谁？没关系，将他的重要作品列出来，（附表）你就会知道为什么会邀请他来担当音乐制作了。

预测：MGS2还会出现什么令人惊异的电影元素呢？

就是这个了，自从《骇客帝国》之后流行起来的“360° 摄影技术”很快也被游戏业所接受，并且不用像电影摄制那样需要多少台数码摄影机在不同的角度同时拍摄，制作起来比电影更省时。在《生化危机 代号：维罗尼卡》以及即将推出的PS2游戏《保镖》中都采用了这样的手法来增加游戏的震撼力。为什么在MGS2的宣传片中没有类似的镜头呢？相信《生化危机 代号：维罗尼卡》使用此技术在前就是原因了。

也许，制作一款超越游戏概念，达到电影水平的游戏，才是小岛秀夫先生的终极目标吧。

附表： 哈利·格里森－威廉姆斯代表作品

《替身杀手》（《The Replacement Killers》周润发）
《小蚁雄兵》（《Antz》CG动画影片）
《摇尾狗》（《Swing Vote》达斯汀·霍夫曼）
《世界末日》（《Armageddon》布鲁斯·威利斯）
《勇闯夺命岛》（《The Rock》）（尼古拉斯·凯奇）
《国家的敌人》（《Enemy of the State》威尔·史密斯）
《大话王》（《Liar》吉姆·凯瑞）
《小鸡快跑》（《Chicken Run》CG动画影片）

CINEMATIC ACTION

合金装备 索立德2·自由之子

剧情初探

猎狐犬部队兵变事件平息之后，人们在庆祝胜利的时候似乎已经将一个人忘在了脑后……左轮(Revolver Ocelot)。当Liquid Snake与Solid Snake正在死斗时候，他却带着记录着Metal Gear REX资料的碟片逃走了。很快，Metal Gear的资料就在黑市上出现了，只要有钱，谁都可以拥有Metal Gear。Metal Gear，这个曾经是最高机密的终极武器，在现在，已成为一个公开的秘密，不再是件特别的武器了。

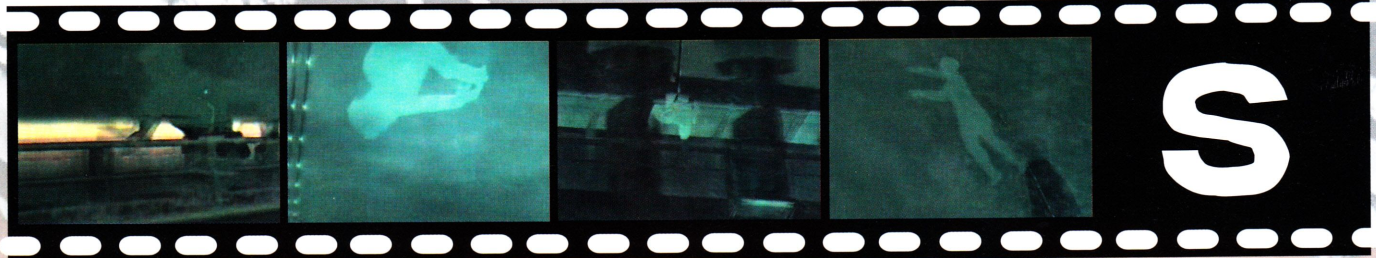
Solid Snake，作为上次事件的终结者，这次又担负起了追回资料碟片的任务。舞台转向美国纽约一艘停泊在港口的油轮，政府有理由怀疑这艘油轮正在秘密运送一款新的Metal Gear，Snake在一个倾盆大雨的夜晚，开始了他的只身潜入行动……

可能是开场Openning的一段MOVIE

在9月初的英国ECTS展上，KONAMI展出的了一段Snake到达油轮之前的MOVIE，从这段MOVIE的情节和气氛上来看，很可能就是MGS2正式发售时的开场OPENNIG了！看看吧！

夜色中的纽约的曼哈顿大桥　镜头慢慢移上桥面，因为下着大雨，“镜头”也变得雾蒙蒙一片。在桥边的人行道上，一个穿着雨衣的人缓缓步行，似乎还抽着烟。　M

镜头推近……好像是……Snake！　弹雪茄烟头的一组镜头，似乎要行动了。　烟头落地的那一刻，Snake开始在人行道上加速奔跑。　G



抛开雨衣，打开“隐形迷彩”。　使用绳索笔直跳下大桥。　利用油轮控制室外沿墙壁做弹跳，顺势解开身上的绳索。　S

到达油轮的平台，慢慢站起来。　Snake回来了！　如前作一样，标题这时才正式出现。　2001：Snake年！　2!!!

ONE

通过解析已公开的影像来进一步了解 MGS2

组队搜索

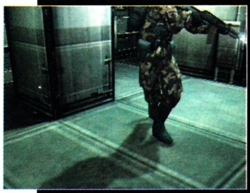
敌兵的 AI 达到“心理螳螂”的级别

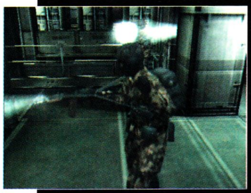
早在五月的E3展开幕之前小岛秀夫在接受媒体采访时就表示，MGS2中敌兵角色的AI（人工智能）将大幅提升，达到同前作中读心术者“心理螳螂”同一级别。“心理螳螂”以能够猜出对手的下一步行动而著称，那么这些敌兵真的有这么恐怖吗？嗯，有挑战！

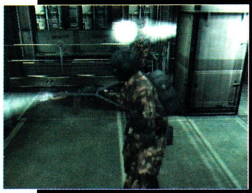
传说中的战士再度回归！

一队巡逻士兵走了下来。

Snake找到一个掩体，躲在下面。



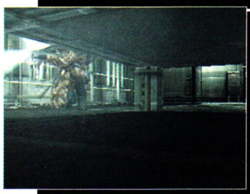




那队士兵感到有可疑，手中配有照明电筒的FA-MAS 5.56 F1步枪指向Snake所处的方向。注意，此时背向屏幕的士兵在观察后方，专业、彻底的搜索队型。

士兵慢慢横移的一组脚部特写镜头，不会如前作中那样傻傻地往前冲。

注意看侧向屏幕士兵的手部动作，士兵并未发现可疑，用空出来的左手向后面的同事打手势，表示这里OK。

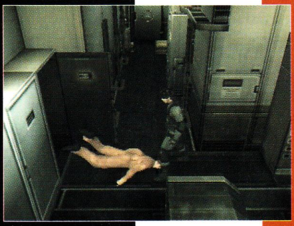


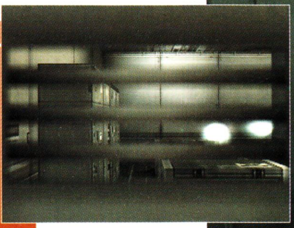
另一个士兵仍然不放心，蹲下搜查Snake刚刚躲藏的地方，好在Snake已经转移了。

DAY

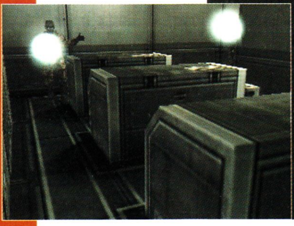
对声音的判断更加敏锐、准确！

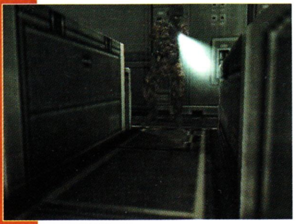
Snake 打开一个柜门，发现一具船上工作人员的尸体，只有将他塞回原处。

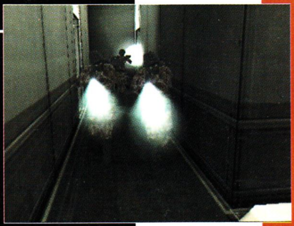




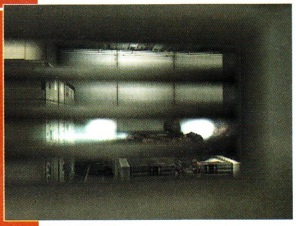
从柜中 Snake 的主视点看敌兵的行动。很显然敌兵发现了异样，伸手指向柜子示意同事上前。另一士兵很小心的检查了房间中央的空格。

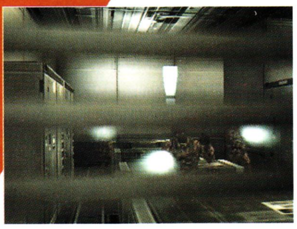






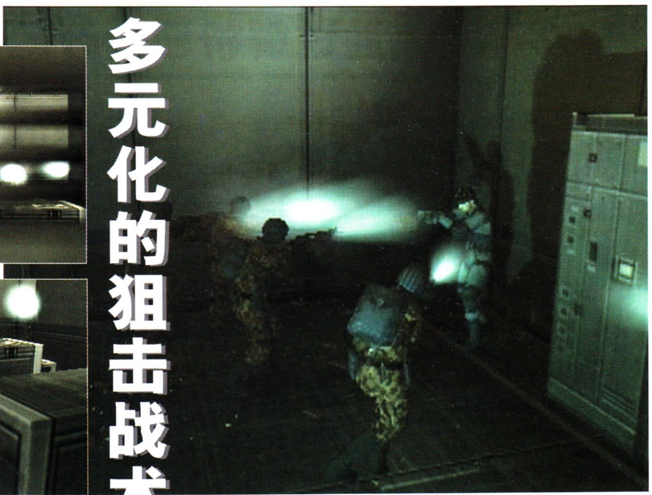
一队敌兵听到刚才尸体倒地的声音，跟了过来。Snake 躲入另一个柜子里。





从柜中的主视点看到士兵正在检查另一侧的柜子，看来是躲不过了。果然，看士兵头上的惊叹号，被发现了！

多元化的狙击战术



利用人数上的优势将 Snake 逼入死角，根本无处可逃！

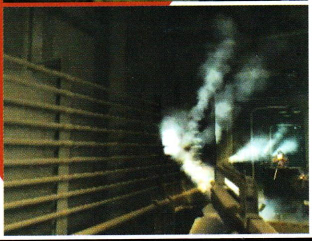
巷战！

敌兵在后面追击，Snake 利用狭窄过道中的金属箱掩护还击。

敌兵戴有夜视镜。为了制造更大的优势，将过道内的照明灯打破，过道一片漆黑。

Snake 站起来开火，却发现这里跟本看不过对面的情况……

当然，Snake 也不是吃素的，立刻打破一旁的暖气管道，迫使敌兵现身还击。

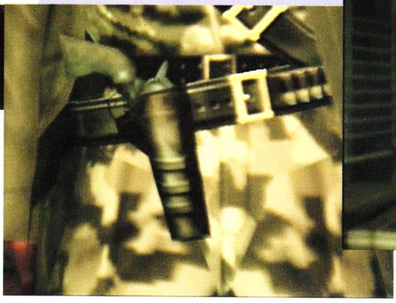


GS CHANGED WORLD'S GAMES

Rovelver Ocelot　左轮的出场!!!

前作中猎狐犬兵变的中坚份子左轮这一次将会携带着记录METAL GEAR的资料光碟出场，被灰狐斩断右手的他似乎苦练了一番左手，从他出场的那段影像来看他应该是作为“第三方”潜入油轮的，似乎他来这里就是为了向Snake报复……

腰间别着的还是那把“SW M29 6IN.7SHOTS”左轮手枪，不知道还会不会使用跳弹攻击？



Snake与敌方的战斗

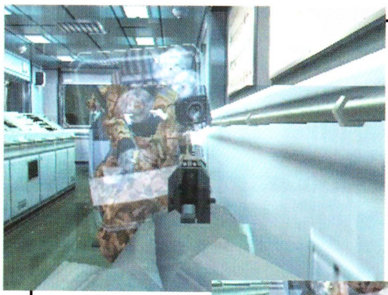
与前作相同，除了可以采用“暗杀”的方式来结果对手外，也可以直接与敌方面对面的较量。MGS一直以来的“潜入模式”在新作中也进行了修改，Snake在贴墙观察时的动作更加真实，不会出现前作中那样只用贴着墙就能够看到另一边敌方动向的设定了。这无疑也增加了游戏的难度——偷偷观察也有被发现的可能哦。除此之外，在此作中还新增了一个“锁定”模式。可以用手中的武器将单个的敌兵的行动完全封锁住。在电影中常见到“别动，我是警察！”就是这么一回事了。

不少人抱怨前作中用手枪等轻武器射击时瞄准很难，其实这只是一个适应过程，按住“□”键，Snake就会进行自动瞄准，这时再按“□”键射击，就可以准确无误地击中敌人了。在此作中，游戏开发小组还设计了主观视点的射击模式，便于精确的进行瞄准。

注意Snake的这个动作，将头微微探出，观察敌兵的行动。

走到一个拐角，等着敌兵出现，不过在这个演示画面中Snake的影子似乎暴露给敌方了……

将对手“锁喉”，令对手动弹不得，剩下的事就随便了。

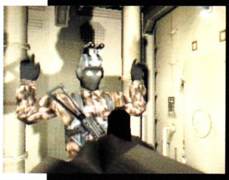


在射击时会全力转换为主视点，不过敌兵有盾在手，似乎奈何不了他？

错！向下射击打敌兵的脚就可以令敌兵暂时失去战斗力了！这就是主视点射击的好处了。

躲在巡逻兵必经的走道上，静待猎物自投罗网。

突然闪了出来，用枪指着巡逻兵。

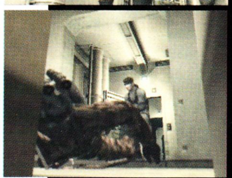


转换为主视点，在强光的照射下巡逻兵吓得直发抖。

左拳

右拳

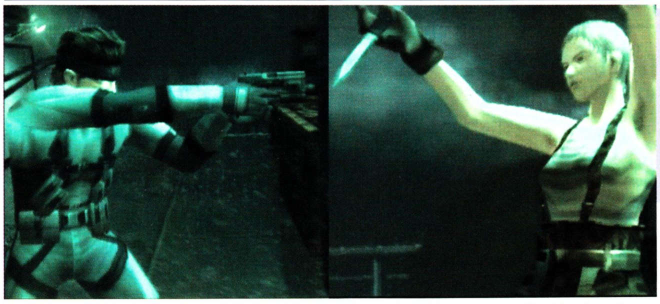
镜头拉近凌空侧踢！



WIN！

敌兵发现了 Snake，立刻开枪射击，玻璃被击得粉碎，洒落在 Snake 身上。

可能是第一场 BOSS 级的战斗，Snake VS “Character B”！



一直没有公开名字的谜之女性角色“Character B”（角色 B）有可能将是 Snake 潜入油轮之后第一个难缠的对手！虽然“Character B”最后成为 Snake 同伴的机会极高，但“不打不相识”这一 MGS 系列不成文的惯例使得 Snake 必须去面对这位看似十分自信的女性角色的挑战。

利用掩体与敌人进行战斗！

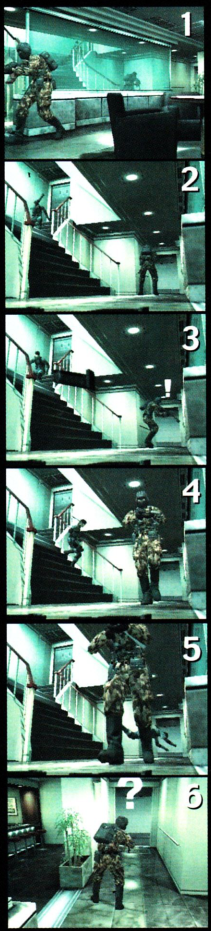
随着图像素质的上升，伴随而来的就是判定的准确度提高。如图，Snake 以前方船员的尸体为掩护向敌人攻击，像这样有效利用高低差以及障碍物来打击对手的方法在原来的游戏中是不多见的，很大一个原因就是画面质量问题。

从设定原画上看得出这名女性角色浑身充满了自信，在与 Snake 的交锋刀枪并用，看样子是个很厉害的角色。

利用油轮平台上的货箱，Snake 与“Character B”展开激战，这个场景给角色活动的空间很大，给玩者（Snake）充分发挥实力提供了条件。

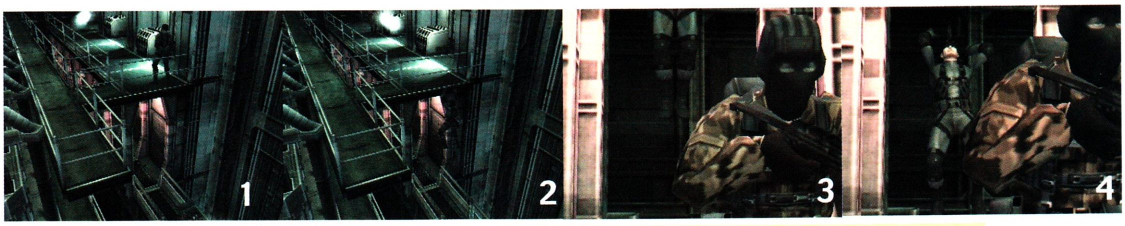
在画面上似乎只看到了 Snake 在瞄准？“Character B”呢？

原来躲在这里！



1 楼下有两名敌兵巡逻
2 趁一名士兵背向的时候，扔下一盒弹夹。
3 弹夹弹地的声音果然使敌兵中计，回过头来。
4 在敌兵回头走向弹夹的时候，迅速从士兵背后溜了过去。
6 敌兵还在弹夹那里莫明其妙呢。

新增动作：爬栏杆



1 注意远处的照明电筒的光源，敌兵要过来了。
2 Snake 爬到栏杆外沿，悬在半空中。
4 镜头转到下一层，Snake 找准机会，跳了下来。

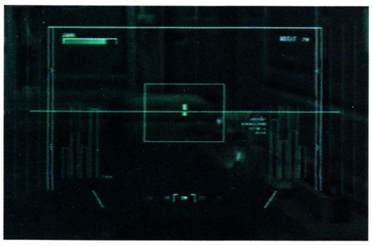
利用PS2的机能，不但能够将油轮内部建筑的高低差很好的表现出来，更能够活用身边的天然条件隐藏自己！

杂志被枪打得弹起，纸屑乱飞，可以看到在空中的杂志内页都有贴图，PS2 真的是多边形用不完吗？无论如何，能够考虑到这样的细节，MGS2的确不愧为一个“被世界所改变的游戏”！

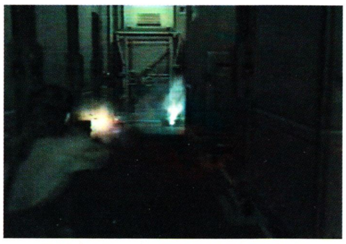
前作中让你肾上腺激素分泌增加的时刻除了那些精彩的过场片段之外，就要算是在秘密潜入的时候了。当敌人离你只有几步之遥的时候那总心跳加速的感觉……在前作中就能够采用“声东击西”的方法来诱使敌人上钩，而在 MGS2 中，这一方法进一步进化了。

隐密作战的乐趣所在——秘密潜入！

WORLD CHANGES



在一个可疑的走道里，Snake 用望远镜看到前方门前有一袋石灰。

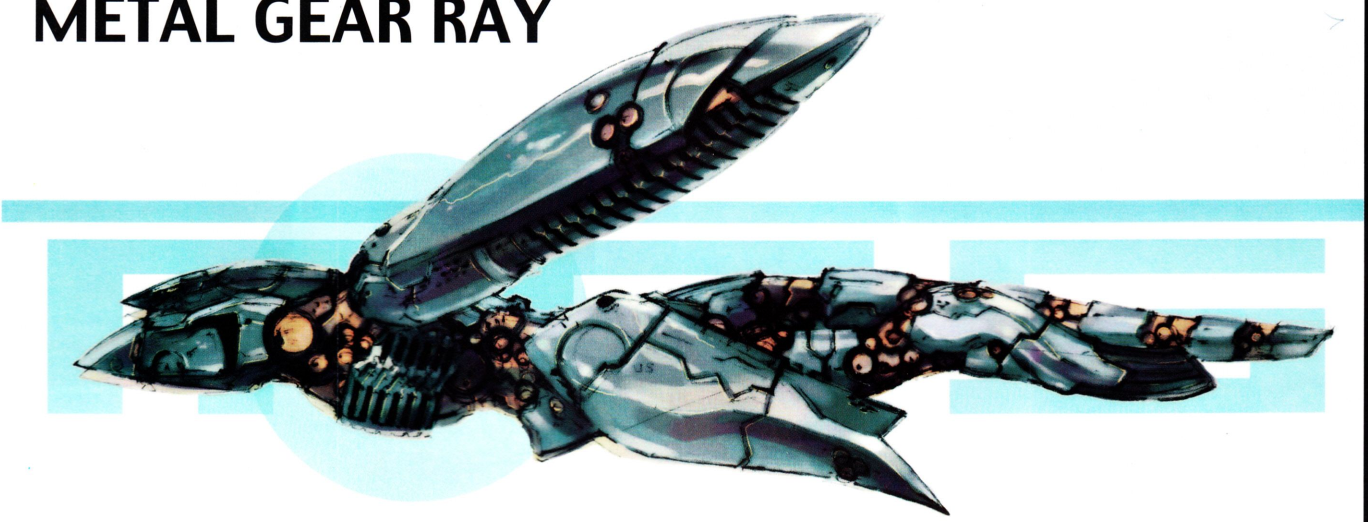


瞄准射击，使石灰粉充满走道。

果然，走道中隐隐约约地出现了细细的红线，看来这里是过不去了！

前作中如果在没有热能探测器的情况下通过有红外线感应系统的地方，就只有用雪茄的烟来测出红外线的具体位置。在MGS2中，也有类似的方法。

METAL GEAR RAY



这个就是新一集的METAL GEAR了！它被称作“光线”(RAY)，不知是什么原因呢？比起前作中被设计成恐龙造型的“REX”，“RAY”单脚踩在油轮上的场面更加霸气十足。采用仿生学原理制造出来的它还拖着一条长长的大尾巴，巨大的“双翼”也许还能起到飞行的作用，难道这一次 Snake 与 METAL GEAR 的决战将会在空中展开吗？小岛秀夫在采访中已明确表示油轮只不过是游戏的一部分场景，战场还将会扩展到整个纽约市，也许小岛秀夫也想尝试一下拍摄美版“《哥斯拉》”的感觉？

此作的机械与人物设定仍然由新川洋司担任。在整个游戏开发过程中，新川的设定是重要的一环，人们对 MGS 的了解，往往就是从那些风格独特、粗犷的游戏设定原画开始的。

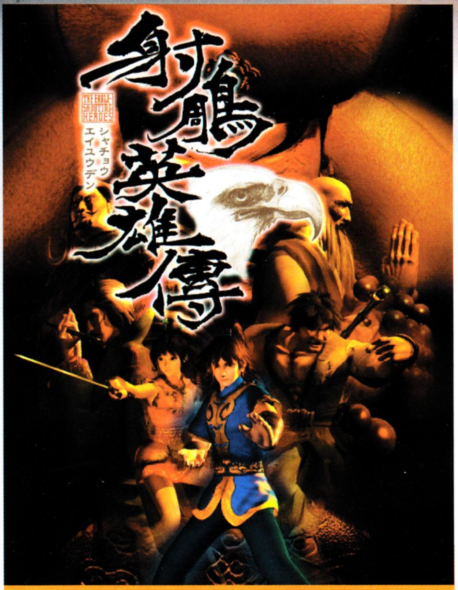
Liquid Snake 再度登场！？

当然，这并不是猜测。小岛秀夫先生已经在一次访谈节目中证实了这一点。这样一来在E3宣传片最后出现的“Long time no see brother！”就有了一个合理解释了。不过说起来MGS系列“重要人物”重复出场这也不是第一次了。在一共五作MGS系列游戏中，BIG BOSS共出场2次、灰狐3次、坎贝尔3次。那么在MGS中首次出场的Liquid Snake二度出场也应该不是什么新鲜事吧？虽说在前作中他很明显死于FOXDIE病毒，但……在MGS的世界里，复活也不算是件奇闻了。

为配合这一期的《MGS 特集》的推出，编辑部将会送出两张《METAL GEAR SOLID2 SONS OF LIBERTY》DVD 预告片。内容包括E3展上展出的的完整MGS2宣传片、小岛秀夫另一PS2作品《Z.O.E.》的宣传片以及一本新川洋司MGS2设定画册。绝对是“MGSers”的收藏极品。想得到它的玩友请将印花沿虚线剪下贴在读者调查表上一并寄回，越早寄出的中奖的机会越大哦！（抽奖截止日期为12月31日，以邮戳为准。）两位中奖者的名单将在2001年2月号上刊登，敬请留意。

MGS

文：慕容非



射雕英雄传

PS	SCER	RPG	1人玩
	预定2000年11月30日发售		未定
CD－ROM			

武术系统：

以往RPG中的单纯依据攻击力高低决定伤害度的设定终于有了改革！上期已有了初步的介绍，但是邪魔天使上期犯了致命性的错误——他把意思说反了！现在有了具体的例子呢，看下面的图示。出现在游戏中的武功被分成虎虎生风的"外功"、运气用劲的"内功"及日行千里的"轻功"等三大类。但彼此间有所谓的相克关系，比方说属于外家功夫的空手夺白刃在遇到上乘内功时就容易吃亏，而将气运到箭上的内功——流星箭却打不过轻盈动作神速的兰花拂穴手。交战时先探对方门路及拿手招式，再从对方不擅长的地方出手才能够出奇制胜、拔得头筹，就像原作中郭靖师父告诫的一般。

角色开始的时候只会使用一些简单的物理攻击手段，招式也很简单，但随着战斗经验的增长，就会悟出华丽的必杀攻击了——看看郭靖成长前后的区别！中华武术真是伟大啊！

外功：经过多次使用就可以悟得新技。

轻功：消费tp使用的华丽中华特技！

内功：远程攻击，包括弓箭技？

新角色参上！

穆念慈

看起来还是会像小说版那样被杨康这小子欺骗感情的样子……

梅超风

很吓人的一个女人（小时候被她吓哭过……），但她和铜尸间的感情却很让人感动，但是——这个人画得太像《灵魂力量》的某位妖艳大姐了吧？

洪七公

酒！叫化鸡！降龙十八掌！

丐帮董事长级的高手，可惜总是被黄蓉姐姐用小小手段便打败。

江南七怪

现在是一个人了（想不通中……），

关于个人癖好的小情报：

"癖好"是《射雕》的角色们透过神秘的"天书"而学到的一些特殊技能。战斗中癖好的出现，会对角色的能力造成某种些微影响。和普通RPG中常见的"特殊能力"不同的是，所谓的"癖好"并不都会带给人帮助。比方说"睡眠"，大家首先想到的，十之八九都是"催眠"——"让敌人睡着"，而本游戏却正好相反，变成是"让这项癖好发作的郭靖或是其他人睡着"，玩者还得自认倒霉地吃对方一招攻击。那像这种只会害自己受伤的东西，干吗要去学呢？可是，学习跟练功一样，都是会有用的。像"睡眠"尽管一开始只会让自己昏

说得

下面是已经公开的几种癖好：

喷嚏

声援

解毒

强打

激怒

昏欲睡、欲振乏力，但在学到一定程度后，郭靖就会开窍，而想通“瞑想”的方法，提高自己的攻击力及防御力。

“癖好”有很多种，且郭靖及黄蓉等人能够学会的其实也不尽相同。字变黄色的，代表目前配备中的癖好，如果不配备就没办法提高癖好的等级，但一个人最多只能同时配备四种癖好。学习癖好的必备道具“天书”或特殊道具，除了找商人购买外，偶尔也可在路上捡到。

以下是游戏开发者蔡以强先生公开的几篇开发时的日记其中的两篇，我看的时候很感动，不多说了，我们所做的往往和所想的并不一致，还是一起期待这史上第一部中文PS游戏吧！

日记 1:

《射雕英雄传》的游戏开发已快接近尾声。很多玩到最后的人都感觉游戏好玩、有趣。有些人还特地写了感想给我。今天特打印出来给全组成员阅览，给大家打气加油，以作最后冲刺。

今天亚洲部的陈小姐来电要最新的中文版的CD。但在检查中发觉有一字不对、查了一下才发现原来是字型在搅局，害得我们必需重做。只好答应明天交货。

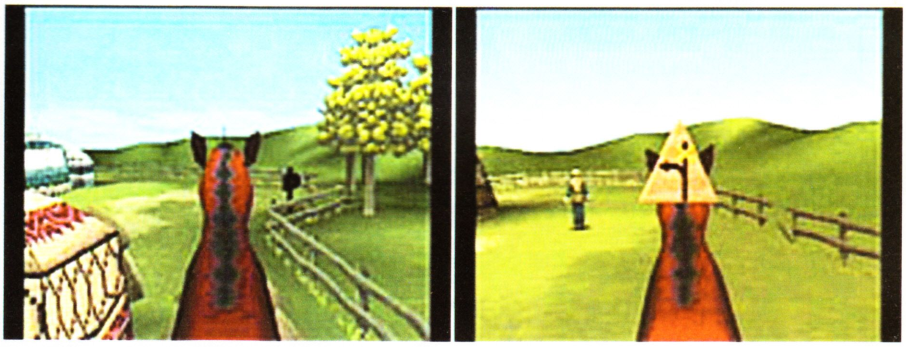
刚才看了《射雕英雄传》的广告稿（日本用），感觉不错。有特色，清楚地走出该有的路子。其中的几个大字“中华RPG”是特别引人注目。不过之前大家一直对“中华RPG”意见分岐，因会让人联想到“中华料理”。虽然我自认为用“功夫RPG”来定义《射雕英雄传》是最贴切的了。

日记 6:

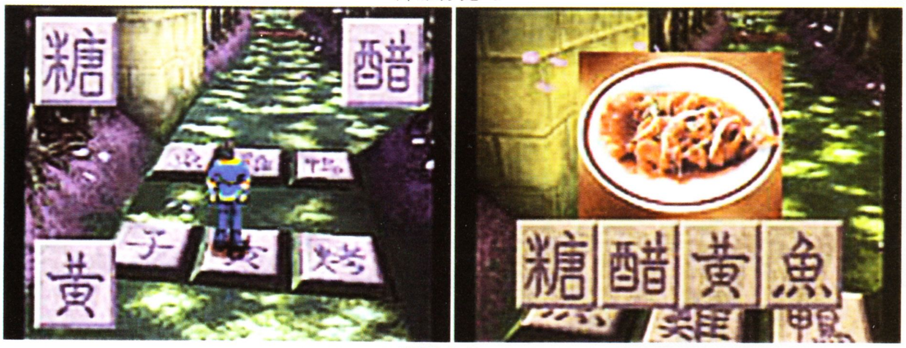
9月某日（闷热的下午持续中） 今天到底算不算好日子，外头热得出不去，但却有个好消息突然天降给我们，那就是 日文版的《射雕英雄传》决定在9月22日～24日于幕张举行的“东京GameShow”中跟日 本的玩家见面。除了每天两次，一次10分钟左右，在会场举行的

游戏中会出现的几种迷你游戏：

射豹子英雄传……



降服赤兔马



脚踩名菜！？

《射雕英雄传》宣传活 动外，SCEi的大型液晶屏幕也会定时地播放《射雕英雄传》的精采游戏画面。这不但振 奋了我们全组因为熬夜不断而每个头发愈来愈像梅超风、打扮愈来愈有洪七公样的制作 人员，同时我本人更是异常高兴。因为国语配音的游戏在日本还是打第一回出现，很希 望对西式游戏开始感到厌倦的日本玩家也能来玩玩中国人开发的游戏。更希望日本玩家 能知道，中国有一个作家叫金庸。不但在台湾、香港等地隆重发表，也在日本气势 展开，而且还是同时发表，不是等个半年三个月后再进行移植。恐怕，能做到这样的，《射雕英雄传》是第一个吧。

一时间突然觉得自己似乎挺伟大的，不过品质管理部的三好小姐抱怨的电话马上浇醒了我的白日梦。对郭靖和英姑的战斗提出疑问的她，认为英姑的思考方法难以破解，难度 太高，有些人恐怕通过不了，希望我能做些改正。但对英姑思考方法的处理其实我个人 算满意的，不想修改，最后双方各让一步，在黑沼泽地增加了一个药草。

鬼神降临传ONI零

——复活

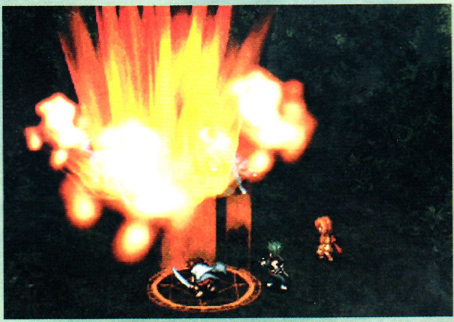
文：慕容非

主角司狼丸、外道丸和沙纪自小生活在“忍者之里”，过着平静的生活。但是他们注定不能逃过隐忍一族的宿命啊。（司狼丸：“哼，还不是玩家逼的……”）

PS	PANDORA	RPG	1人玩
CD－ROM	预定2000年12月下旬发售		未定

战斗

战斗画面是斜四十五度的，很像《仙剑》。战斗画面很细致，魔法和必杀技也很华丽，希望不会影响到流畅度吧！（读盘，PS玩家永远的痛……）


司狼丸必杀攻击！

司狼丸攻击

外道丸使用法术

沙纪努力中

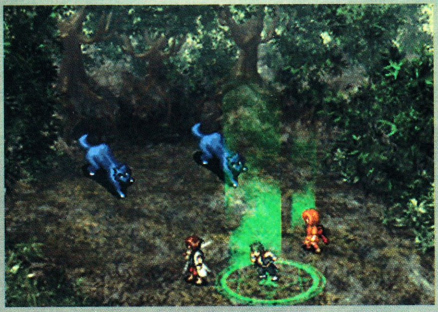
妖魔帅哥诞生

转身

隐忍一族最特别的地方就是他们在战斗时可以引发体内的妖魔之血发动“转身”，变身为强大的妖魔，老实说，妖魔当真是又酷又帅又有实力，比原来的主角顺眼多了。

转身需要消耗“鬼心”，“鬼心”值降到0时，角色就会陷入混乱状态。

看外道丸的转身全过程！


首先，全身发出绿光

身体异变大特写

华丽的攻击，爽啊

ONI 零 ZERO ～復活～ 特报

神降

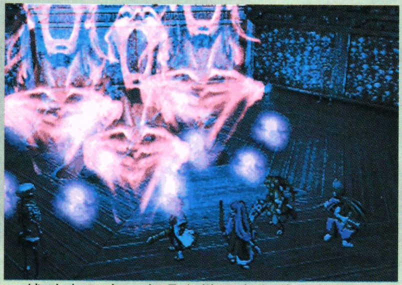
不知道大家还记不记得当年超任上的《鬼神降临传》了，玩过这个系列的人都知道本系列最吸引人的地方就是到处寻找神灵做监护人了，战斗时召唤出来，把敌人轻松打倒的感觉真是很有仗势欺人的快感！

现在就看看新的《鬼神降临传》在神降方面有什么进步！总共有超过300位的神灵哦！

主角一行来到小庙前

没什么反应，走吧

跟着主角被雷击



战斗中召唤，出现大批恶鬼向敌人扑出

在田野中旅行

神灵出现

新情报！秘密组织“五行军”！

是由退魔师、修行者组成的专门狩猎妖魔、保护人类的组织。

五行军的干部们在开会

人物介绍

外道丸

司狼丸幼时的朋友，父母在“妖魔狩”事件（就是当年司狼丸打破封印通往魔界道路之镜的事件）中双双死去，现在与天地丸的儿子司狼丸一起进行退魔的工作，武器是可以射出箭的发射机，喜欢沙纪。

司狼丸

父亲天地丸是著名的退魔师，武器是一把缠满了咒符的大剑，因为他年幼时的过失使得大量的妖魔涌入人界造成无数的人类死亡，现在他已经成为新的退魔师来弥补这一切。

沙纪

外道丸的父亲大蛇丸拾到的女孩，目前和司狼丸他们一起进行退魔的工作，武器是连着长长锁链的巨大镰刀。

天地丸

上级退魔师，属于隐忍一族的高手，在“妖魔狩”事件之后，为了阻止妖魔在人间的破坏而四处奔波。

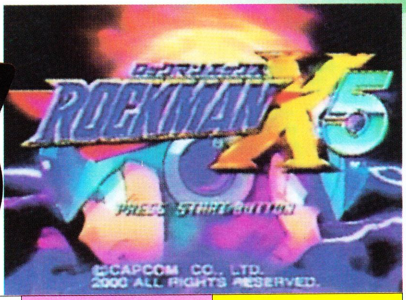
安培晴明

日本最著名的咒术师，拥有“狐之子”的称呼，11岁时就可以同动物们进行交流，现在也同司狼丸一起进行退魔的战斗。

因为司狼丸在“妖魔狩”事件中打破镜子时又被镜子的碎片割伤，所以他因之而可以获得各地的神祇的帮助，在得到神的力量之后，战斗中就可以使出威力强大的“神降”呢！

文：SOUL

ROCKMAN X5



马上就要发售了，快来看看这次的新同伴、新动作、新系统！

PS	CAPCOM	ACT	1 人玩
	预定2000年11月30日发售		未定
CD－ROM	未定		

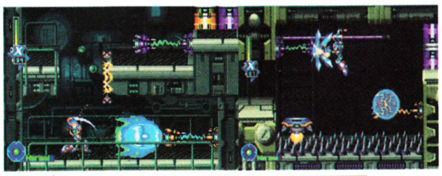
《ROCK MAN X》系列及《ROCKMAN》系列的难度一向都很高，这也是系列作的特点，《X5》在画面素质上基本上和《X4》相同，要知道《X4》就已经是极尽华丽兼大力发掘出PS的2D机能了，因此添加了大量全新要素的《X5》绝对令人期待！

主题歌已经确定

自从《ROCKMAN》各系列进入次世代后，利用光碟的大容量，各系列作也加入了动画和主题歌，相信玩过《8》和《X 4 》的玩友都对当中的主题歌印象深刻吧？现在《ROCKMAN X5》同样也有自己的主题歌，主题歌已经确定了，歌名为《MONKEY》，演唱者是怪人ゾナ—和著名声优森久保祥太郎组成的乐队：MOSQUITO MILK，同时ROCK MAN X的配音人就是森久保祥太郎。

新的动作！新的战略性！

本刊第一次《X5》报告中已经说到这次会加入“下蹲”和“挂绳”两个新的动作，现在已经得到了证实。洛克人系列对玩家的动作要求很高，现在加入了新的基本动作，这样游戏对动作的要求很可能是更高了，期待！



主角选择：

这一次的角色选择又有重大的改变，X和ZERO的合作关系在这一作最为突出，《X4》玩家可以自由选择是用X，还是用ZERO来完成游戏（中途不能更换），而《X5》中，不但可以选择由谁来开始游戏，而且每一关开始之前的都可以选择由哪一个角色来进行！

故事

21XX年

“レプリフォース大战”（指《X4》中的大战）后的几个月内，地球上的人们又开始过上平稳的生活，在上次大战中受到破坏的太空殖民卫星群也基本上修复好了，剩下的就是浮于月球之上的超巨大殖民卫星尤拉西亚（ユーラシア）的工作了。因为该卫星已经相当的老旧，所以有关方面决定进行一次大规模的改建活动。

然而某一天，一瞬间，地球又失去了和平……

有人占领了尤拉西亚卫星！而且还夺取了人工重力装置的控制权，现在卫星的运行轨道已经被改设成向地球移动！！如果尤拉西亚卫星继续照此移动的话，16小时之后，地球将会遭受毁灭性的破坏。要令地球摆脱灭亡的厄运，现在唯一的希望就是旧时代留下来的百万级粒子炮“エニグマ”（ENIGMA），必须利用ENIGMA来破坏卫星，别无他法。为了让ENIGMA再起动，就是要去各地搜集让它起动的部件，能够完成这个任务的除了X和ZERO以外别无他人了，地球的未来就托付在他们两个人身上！

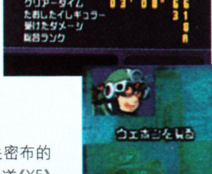
病毒感染

请注意看画面左下方的圆形标志，那是表示病毒侵入程度的标志。在战斗中如果感染了病毒，虽然不会立即受到伤害，但是表示病毒的标志的色彩会逐渐变红，最后病毒一发作，被感染者的体力就会在一定时间内持续减少。但是如果是ZERO被感染了的话……

《洛克人X》世界之背景资料： 21XX年，世界已经是一个人类和同样拥有人类思维能力的半机器人REPLIROID（レプリロイド）所共同组成的世界。反乱猎人イレギュラ—ハンタ—（IRREGULAR HUNTER）：是一个警察性质的组织，他们责任是这个世界上消除那些因为故障而暴走的机器人和半机器人，他们一直监视着世界各地的情况，一旦发现什么异常情况，就会立即采取行动。

每关结束的画面

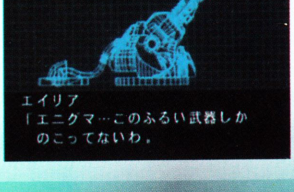
由于这次的战斗和所用的时间息息相关，因此每关结束的时候就会有时间的统计，所费时间的多少也将直接影响到一些事件的发生和结局的变化。为了经历不同的事件、欣赏不同的结局，游戏也因此而变得更加耐玩。



◆看看这机关密布的版面设计，就可以知道《X5》的难度绝不会让铁杆动作GAME爱好者失望了。

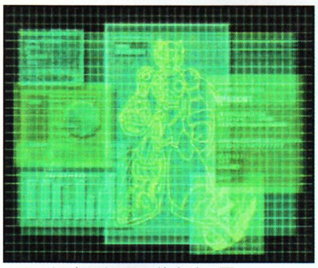
收集部件的数量

即使没有收集全所有的部件，ENIGMA炮也可以发射（你甚至可以在游戏一开始后就马上发射）。但是，根据你所获得部件数量的不同，ENIGMA炮的威力就不同，剧情会因此而产生分歧……



改变游戏的难度

《洛克人》系列也会有难度的选择？对！在《X5》中将会有难度级别，这可是一个相当好的设定。《洛克人》系列的高难度确实会让相当一部分的人无法很好地完成游戏，这次也终于可以试着好好玩一下《X5》了，至于执迷不悟硬要折磨自己的死忠洛克人FANS当然就是要选NORMAL或是HARD以上的难度了（还未确定有没这两种难度可选呢^_^）。



◆开场动画中 ZERO 的启动画面。

新的体贴设定

这次的设定菜单（OPTION）上增加了两项新的内容，包括①自动蓄力：当你不按键的时候，X就会自动蓄力。②连射：现在不用狂摁键也能连射了。

不过以上两个新的设定只适用于X。如果能把两样功能加以配合的话，相信X会变得更容易操作、更无敌于天下了，哈哈。

◆有些敌人一定要蹲下才能攻击到。

ROCKMAN X：正义的英雄，一直都是系列作的主角，第十七精锐部队队长，武器是远距离攻击类型的X－BUSTER，可以攻击到远处的敌人，因此是可以向初学者推荐的主角。

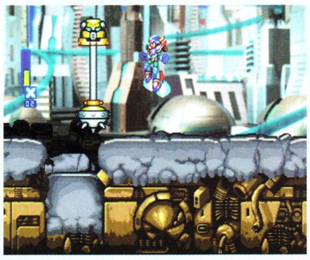
X是通过解析一个废弃的装甲资料而复制出来的，但是由于这些废弃的原始素材由一种100年以前的古老素材组成，含有现在无法解析的成分，因此无法让X完全复活……

其它登场角色

西格那斯（シグナス）

前任的IRREGULAR HUNTER总督由于认为自己在上次的“**レプリフォース**大战”中负有相当的责任，因此而辞去了自己的职务。之后西格那斯被迅速得到提拔，西格那斯是最初所制作的非战斗用半机器人（**レプリロイド**）之一，同时他也是现存半机器人中搭载最精密电脑芯片（CPU）的，因此他具有优秀的思考能力，能做出冷静的判断，这直接促使他升至总督地位。

◆各角色汇集一堂分析当前的形势。



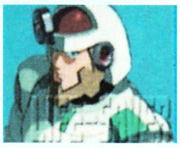
艾莉亚（エイリア）

半机器人（**レプリロイド**）工学的女研究员。她知道最顶级的“**レプリロイド**”的相关知识，而且会制造所有类型的**レプリロイド**、机械人（**メカニロイド**）。她是作为IRREGULAR HUNTER们的辅助者而被提拔的。

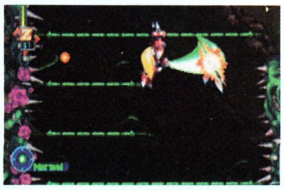
达古拉斯（ダグラス）

负责IRREGULAR HUNTER**イレギュラハンタ**的维护，所有机器的开发、设计，武器的整备，及几乎所有的强化零件都是由他来制作。但是他也为无法彻底解析X和ZERO的数据而感到头痛。

救生员（ライフセーバー—LIFESAVER）



负责各位反乱猎人的机体维护，如现场修理受伤的猎人、制作西格马病毒的解毒程序等等。



◆从右图可以看到，有救助同伴的系统，相信这些同伴也会对战斗有帮助吧

ZERO：以执行隐秘的特别行动见长的特A级猎人，ZERO同时也是第0特殊部队队长，武器是拥有绝大威力的Z光剑，属于近距离攻击类型，较适合于上级者的技巧型角色。

ZERO的身世之迷：从《X4》开始，ZERO已经和X是并列的主角了，在《X4》中，虽然有许多ZERO的回想剧情，但ZERO的身世却还是扑朔迷离，那么在《X5》中……

◆ZERO：“为什么？为什么只有我不受病毒的伤害？”

文：慕容非

Tearoom Eternia 永恒传说

ティールーム エターニア

PS	NAMCO	RPG	1人玩
	预定2000年11月30日发售		未定
CD－ROM	对应震动		

继续报道！菜单初步探明！

两千年中，伊非尼亚与西利斯蒂亚之间不断发生战争，这被世人称为“极光战争”，最后，两个世界终于断绝了所有的来往。居住在伊非尼亚的瑞德和法拉在一次偶然的机会下，发现了一个未知的物体自天空的西利斯蒂亚坠落，在坠落地点他们找到了一个操着古代语言的女孩子玛瑞迪，为了和她交流，瑞德便出发去找懂得古代语言的朋友基尔。

通过基尔的翻译，瑞德知道了玛瑞迪的目的是为了阻止两个世界之间的纷争而来的，而要达到这个目标就需要集合所有的大精灵的力量，于是冒险就这样开始。

战斗时可以下达各种模糊控制指令上期已经说过。但这次已经知道了三种选项后面的数值的意义了！

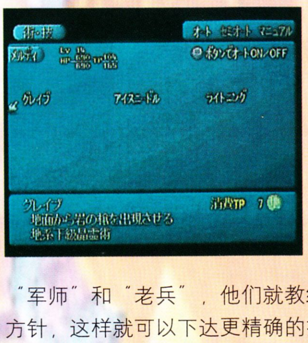
原来那个数字既不是消耗指数，也不是威

力指数，而是表示概率的！每种选项的数值都是1~5的数字，5表示概率最高，像图中攻击度这一项，数字越大表示越倾向于使用攻击，越小就越倾向于回避或者防御。同样的，每个人的特技都被分成两种，后面的数字也表示着各自的使用概率。充分地利用这个选择，战斗时就会非常地得心应手喔！

队列指令

这次的队列设定非常地体贴玩者，共可以保存三种队列设定，可以方便地切换。这样就可以事先设定好不同情况下的队员位置，战斗时就不用手忙脚乱了，总的原则还是主角在前，魔法师和弓箭手断后吧。

号令



就是作战方针啦！

游戏初期只有3种方针可以选择，随着你到过的地方越来越多，会找到一些“军师”和“老兵”，他们就教给你新的作战方针，这样就可以下达更精确的指示了，可是收集全所有的作战方针也是个不小的挑战呢。

因为游戏会在30日发售，所以下期杂志推出前就会有人玩到了，因此先来介绍一下基本操作！如果是老玩家自然就不用看了。

移动	十字键
普通攻击	○键
防御	□键
特技	X键

配合方向键使用，可以使用预先设置到键位上的特技或者法术。

以下是最近看到的一些图片，我很怀疑这是合成来骗人的东西，可是还是决定拿给大家看看，反正游戏就要发售了，到时候就知道了是不是？

狮吼爆炎阵！

经典招数——凤凰天驱！

水系晶术

小李飞刀

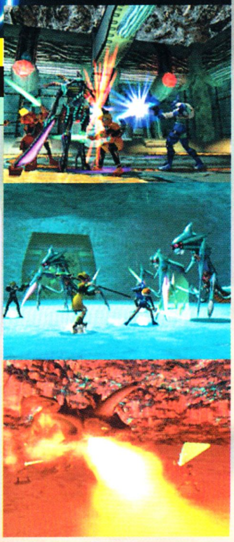
人心黑暗面引发的力量

究级武技终于出现

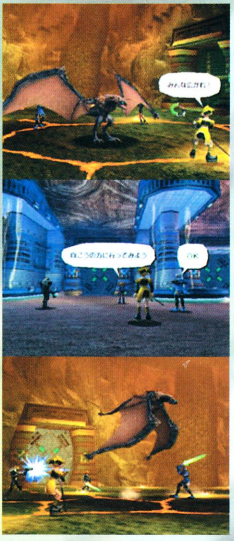
文：SOUL

超大作《梦幻之星在线》（《PSO》）发售在即！让我们好好见识一下吧！

DC	SEGA	网络 RPG	1 人玩
	预定 2000 年 12 月 21 日发售		未定
GD－ROM	对应网络、MEMERY CARD 4X、键盘		



所谓的《梦幻之星在线》是……？



《PSO》要在全世界同时发卖，全世界玩家都可以同时上线玩。《PSO》的网络接入方法不是采用专用的线路连接，而是利用INTERNET联网。由于通过INTERNET 对应全世界的玩家，因此要想和其它国家的玩友一起冒险也成为现实，这里没有时区的限制，一天24小时，你可以在任何时间进入《PSO》的世界。对于语言沟通问题，《PSO》提供了“语言选择系统”（WORD SELECT SYSTEM），能够让各国的玩家进行简单的交流。《PSO》将采用真实时间制的战斗系统，玩家必须必须随时注意自己所处位置周围的情况，最好是和别人组成队伍，这样可以互相照顾。

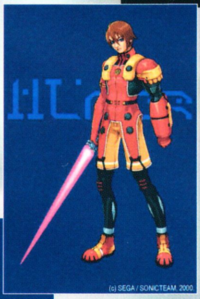
那么《PSO》是不是一定要上线才能玩的呢？不，制作者也同样设计了断线时（OFFLINE）的游戏模式，并尽量让你得到和在线游戏同样的感觉，你将和作为你同伴的NPC（NON-PLAYABLE CHRACTER）一起去冒险，因此即使是一个人玩，也会有和各伙伴们一起冒险的感觉。当然要想达成游戏真正的ENDING，不上网是不行的。

角色介绍

在PSO的世界里，玩家能对自己角色的职业、种族、性别进行选择，但各种职业都会有无法选择的某种种族和性别，所以总共有九种类型角色。以下将对此一一进行介绍。

猎人（HUNTER）

使用由光之粒子构成的武器，擅长于接近战。猎人能熟练地使用各种近距离攻击的武器，如刀、剑、匕首、SLICER。大多数的猎人的目标是为了赏金，但也有部分人是为了自己本身的兴趣而成为猎人的。



HUmar

HUmar是人类（HUMAN）男性猎人（HUNTER）的总称。

在人类社会中已经有近半数的人是人造人，HUMAN是指那些在身体上完全没有经过改造、改装的“纯粹”的人类。

HUNMAN种族的特点是各种能力的增长很平均。他们还能够学会若干攻击系和回复系的TECHNIC。是各初级玩家的首选。

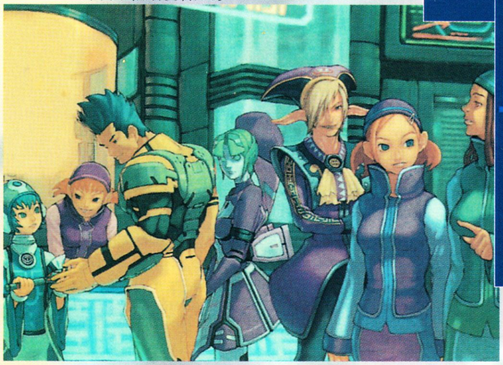
HUnewearl

HUnewear是新人类（NEW MAN）女性猎人（HUNTER）的总称。

所谓的NEW MAN是经由生化科技而创造出来的新人类，经过遗传基因学的提高而具有比为人类更高的身体的能力和精神力。新人类的特点就是精神力高，但同时也有生命力和防御力低的据点。

HUcast

HUcast，机械人男性型猎人的总称，机械人是凭着高科技下而产生的一种新人类，比起NEW MAN，机械人具有更加长远的历史，因此能够在社会担当一定的职业和职位，但为了和人类有所区别，HUcast原则上是禁止使用人造皮肤的。机械人种族的特征在于具有相当高的生命力和防御力，另外他们还具有探出陷阱的特技，但是他们都不具有精神力，也就无法使用TECHNIC。对于玩家来说，喜欢近距离战斗的话，拥有最大的攻击力和HP、会使用所有近战武器的机械人会受到他们的亲睐。



故事STORY

人类的发源地——地球不断地衰竭，已经越来越不适应人类的发展了，由此大规模的移民计划“柏奥尼亚”（**パイオニア**）便产生了。通过所发射的无人探查机的搜索，终于发现了一个“拉古尔”（**ラグオル**）行星，人们乘坐为超长距离航行用的移民船“柏奥尼亚1号”（**パイオニア1**）到达了“拉古尔”。这一批人在该星球正式开始进行开发，清理周边地域的环境，作为生活据点的“中央半圆”（**セントラルドーム**）建设逐渐完成。

这之后过了7年……

受“柏奥尼亚1”的招聘，第二艘正式的移民船“柏奥尼亚2”开往行星“拉古尔”，不料在“柏奥尼亚2”到达“拉古尔”的卫星轨道上并正要与“中央半圆”进行通讯时，行星表面突然发生了大爆炸。和“柏奥尼亚”的通讯也随之中断……

行星“拉古尔”上到底发生了什么事情？

突击者（RANGER）

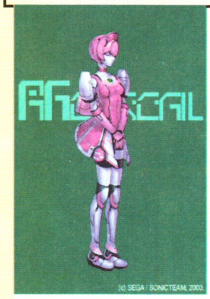
突击者是精通枪械用法的职业，因此擅长于远距离的攻击。

突击者所使用特殊的枪械须要经过官方授权，他们为此要从事一些公共事业。突击者的主要装备是手枪和来福枪但他们也可以使用猎人所无法使用的特殊枪械。

RAmar

RAmar是人类男性突击者的总称。

一方面他们是突击队员，能操纵枪械进行远距离的攻击；一方面他们作为人类具有较平衡的能力增长，会使用若干回复系和攻击系的TECHNIC。可供中级者使用的角色。



RAcaseal

RAcaseal是女性机械人突击者的总称。她们的主要特征与RAcast相同，和RAcast相比，她们的回避力稍高，攻击力稍低。

RAcast

RAcast是男性机械人突击者的总称。生命力、防御力高是他们作为机械人的共性，但没有精神力无法使用THCHNIC也是他们的特点。另外RAcast具有全角色中最高的命中率、能使用所有的枪械，。

异能者（FORCE）

在PSO的世界里魔法被叫做TECHNIC（テクニック），异能者就是能够利用TECHNIC进行攻击、回复及辅助攻击的职业。异能者主要是来自民间的宗教团体，因此大多是自愿者。

FOnewm

FOnewm是新人类男性异能者的总称。他们具有全角色中最大的TP（TECHNIC POINT），能够学会所有的TECHNIC，因此使用THCHNIC也成了他们战斗中的主要利器。

FOnewearl

FOnewearl是新人类女性异能者的总称。她们同样具有全角色中最大的TP和能够学会所有TECHNIC的特点。和新人类男性异能者相比，她们具有更高的回避力，这类角色比较适合于上级者使用。

FOmaerl

FOmaerl是人类女性异能者（FORCE）的总称。一方面作为人类，她们各方面的能力成长较为平均，另一方面，她们作为异能者，能应用《PSO》世界中的魔法——TECHNIC进行攻击、回复或是辅助攻击等行动。另外FOmaerl在异能者中TECHNIC的成长也是比较平均的。

◆角色创造的主菜单

◆改变脸型

◆选择发型

◆选择服装

◆体型的肥胖、大小

◆输入自己的芳名

角色创造

以上公布的角色造型只不过是角色的初始造型，玩家除了可以使用游戏本身已经预先设定好的几个角色外，在《PSO》中你完全可以利用角色创造系统来创造出属于自己的完全不同的角色外形。总之你应当让自己具有个性，这样在网络游戏时才会让别人记住你，不至于因为外形与其它人过于雷同而容易让别人忘记自己。

在《PSO》创造角色的操作非常的简明，你可以充分享受于创造一个完全不同的有个性的角色。当你编辑自己的角色时你很可能会因为乐在其中而不知不觉地就花了好多的时间。

首先是进入第一张图的角色创造画面。你可以选择AUTO选项随机确定一个角色再进行修改。可修改的项目有脸型、发型、服装、肤色、体型、角色名。因为《PSO》将是面向全世界的国际性游戏，所以，名字只能用英文字母和数字来写。

游戏初期阶段的介绍

——让我们现在就走进《梦幻之量在线》的世界去看看

一般的网络游戏，画面一般会比普通的非网络RPG差，然而这一点并不适用于《PSO》，《PSO》的画面素质一点儿也不比普通RPG差，至少已经华丽到让笔者咋舌！

CENTRAL DOME（中央半圆）周围的森林地带

从角色创造所出来就是到达森林地带了，收集有关于中央半圆中发生的神秘大爆炸的情报将是各位玩家的最初目标。

根据“柏奥尼亚1”的报告，当地原本是无害的原生生物，开始变得凶暴，会攻击到达此处冒险的各位角色。各位要一边对付这些原生生物，一边以到达“中央公园”为目标前进。

在这个森林中，大概是受到了大爆炸的影响，小雨下个不停。令人奇怪的是，地表上竟然完全看不到因为爆炸而产生的痕迹。

洞窟地带

在这个世大的洞窟中充满了灼热的溶岩，洞内的热气对来到这里的各路角色来说是一场严峻的考验。同时在这里也可以看到利用地热来发电的设置。

洞窟中也会有水源地带，这里地下水资源丰富又有水池，又有瀑布，自然风景怡人，因此除了一些必要的设施以外，也没有经过什么开发和改造，以作观光、休闲之用。这里还可以看到一些“拉古尔”星球的原生生物。

洞窟中的经过大幅改造的地带，如右图。这里布满了各种人工设施，至于这些设施的开发目的，目前不明，而且似乎之前也没任何的记载。比起洞窟的第一部分和第二部分，这里的人工改造比率是最大的。

游戏序盘中所能使用的武器

剑系武器： 最普通的近战武器，也是猎人们最初的装备，只对单体敌人有效。

刀系武器： 猎人专用的武器，与剑系武器相比，刀系武器可以对复数敌人有效，也就是说，一刀挥出去，是可以攻击到不只一个敌人的，强力的武器！

杖系武器： 是能够引发异能者们最大能力的武器，杖系武器只对单体敌人有效。

手枪系武器： 最普通的远距离攻击武器，这也是突击者们的初期装备，手枪系武器只能对单体敌人有效。

来福枪系武器： 突击者的专用武器，比起手枪系武器，来福枪系武器具有更高的攻击力、更远的射程，但来福枪系也是只对单体敌人有效。

洞窟地带的怪物：

在洞窟地带中玩者所遇到的生物，因为受到生体粒子而产生变异，在总督府，它们被称之为“变异兽”（ALTERED BEAST）。

BOSS战

超大迫力的BOSS战，超过角色十倍大的一只红色大龙，向各冒险者们疯狂地攻击，到底应该怎样才能制服这只超巨大的龙呢？齐心合力是肯定的，还有呢？答案还是要到游戏正式开始后才能解开，一起期待吧。

在森林中可能出现的几个怪物：

原来就生存在森林中的拉古尔行星的原生生物，根据以前的报告，这些生物是温和友好的，可是面对着为了调查爆炸原因而来的冒险者们的却是一群凶暴化了的生物。

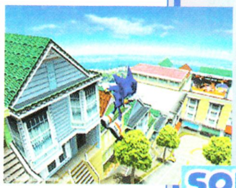
SONIC TEAM介绍

对于SONIC TEAM大家一定不陌生，当年的《SONIC》（《刺猬索尼克》）系列可以说是横扫全球，尤其是在北美。SONIC TEAM的代表作有：《索尼克冒险》（DC目前的全球销量已达到200万套以上）、《NIGHTS》（SS）、《BURNING RANGER》（《救火奇兵》SS）、《SAMBA DE AMIGO》，现在SEGA的各个游戏制作部门分社化，SONIC TEAM部门成为公司后，也更能大胆地投入游戏的制作，两款巨作《梦幻之星在线》和《索尼克冒险2》在紧锣密鼓地进行制作。SONIC TEAM公司资本金为8000万日元，员工数72名，社长为中裕司。中裕司于1965年出生，35岁，1984年高校电气系毕业以后，作为程序员进入了SEGA公司，其作品《SONIC》（1991年）一炮打响后，中裕司也成为SEGA公司最年轻的部长，被冠以天才程序员之誉。

中裕司

附送体验版

最近的大作游戏发卖都要附送另一款大作的体验版。《PSO》也将在今年12月21日发售时附送SEGA招牌之一《SONIC ADVENTURE 2》。在SONIC TEAM原来预定的计划中，游戏将发售限定版，限定版中会有《SONIC ADVENTURE 2》的体验版和一张4M记忆卡，但是由于预计该记忆卡的生产可能会赶不上游戏的发售日，因此现在SONIC TEAM公司已经决定取消限定版的发售，同时作为补偿，《SONIC ADVENTURE 2》的体验版将会赠送给每一位购买普通版的人。



◆神秘的黑色刺猬，会是索尼克的强劲对手吗？

文：D·S

GUILTY GEAR X

2D格斗游戏的终极形态

前些时候在街机厅出现的超人气格斗游戏《GUILTY GEAR X》已经决定推出DC版，发售日期定在12月14日。这款SAMMY的心血力作采用的是NAOMI基板，画面表现已经达到2D格斗游戏的极限，相信玩过这款游戏的玩家都会认同D·S的观点。但这款游戏是否属于那种空有其表的作品呢？当然不是。因为几年前SAMMY就已经在PS上推出过《GUILTY GEAR》这款游戏，当时的反响相当不俗。虽然其游戏系统还称不上完美，但是不论从流畅度还是从爽快性上讲，它都有出色的表现。到了公元二千年，几经进化的《GUILTY GEAR》终于推出了它的最新版本《GUILTY GEAR X》。此次DC版不但完全移植街机，还附加了不少原创的模式，值得期待！目前该游戏在日刊《FAMI通》的“游戏期待榜”（11月17日）上排名第13位，《DREAMCAST MAGAZINE》的“游戏期待榜”（11月17日增刊号）上排名第3位。

2180年，邪恶的GEAR（一种界于物质和意识之间的生物兵器）——JUSTICE终于被打倒，其他的GEAR也因为JUSTICE的死亡而相继失去活动能力，整个GEAR的威胁暂时告于段落。但是经过一年左右的时间，A国向外界发表仍有GEAR存在的消息。据消息称现在的GEAR机能非常正常，没有任何损伤，对人类也没有袭击的欲望。

本来GEAR是对命令者绝对服从的生物兵器，只是作为军事用途，但当全世界都知道这个消息后，人们便担心会出现另一个“JUSTICE”。一些担心和平的社会环境被就此打破的人们成立了一个反GEAR的组织，更向外界发布了一条消息：凡是可以铲除A国受保护监察的GEAR的英雄就可以得到50万元的奖金。就这样，围绕这个GEAR，世界各地的强者们便又展开了一场你死我活的恶斗。

《GUILTY GEAR X》简介及系统介绍

DC	SAMMY	FIG	1-2人玩
	预定2000年12月14日发售		未定
GD-ROM	对应震动包、VGA		

在《GUILTY GEAR X》中共有十四名基本角色，每位角色都有其独特的外表和非凡的实力。而在操作方面则同其他同类的格斗游戏有所分别，该游戏共设四个按键，分别是拳脚攻击和武器攻击。拳攻击和脚攻击没有轻重之分，但武器攻击则分为轻斩和重斩。另外还有一个被称为挑衅和敬礼用的按键。而游戏系统方面也和其他格斗游戏有所分别，游戏时每名角色都会拥有一条叫“TENSION GAUGE”的能量槽，只要“TENSION GAUGE”的存储量超过50%时（能量槽由绿变红），该角色便可以使用觉醒必杀技或一击必杀技。但是“TENSION GAUGE”并不象一般格斗游戏的超必杀能量槽一样，以出招或防守令其增加，“TENSION GAUGE”的增减是取决于玩家所采取的行动是否积极。如果玩家能够组织起积极的进攻，能量槽的存储量就会增加；相反如果玩家只是采取一味的防守，则会使能量槽的存储量减少。所以调整好自己的攻防体系在该游戏中就显得非常重要，同时也是制胜的关键之处。下面就为大家解释一下该游戏的几种攻击方法。

GATLING COMBINATION

一种简单的连续技，也可以称作CHAIN COMBO，顺序按拳、脚、轻斩、重斩便可使出。

一击必杀

DUST ATTACK

将轻斩和重斩同时按下，为中段攻击，可将对手打到半空中再作追加攻击。

DEAD ANGEL ATTACK

使用的前提条件是必须有50％的“TENSION GAUGE”能量槽才行。只要在防御途中推前再按攻击键其中的任何两个便可以将敌人的攻击消除，之后可以用必杀技作反击。

FORTRESS DEFENSE

可以称作“空中主力连续技”，以消耗“TENSION GAUGE”能量槽来制造防护盾挡住敌人攻击，在防御中同时按拳和脚便可以使出。

ROMAN CANCEL

在攻击进行中同时按下四个攻击键中的任何三键可将所有攻击紧急停止，使用得当便可以创造出惊人的连续技，非常实用。

《GUILTY GEAR X》中人气最高的三名角色

小消息

最近SAMMY已经公布将在WSC上推出《GUILTY GEAR X》，并将在2001年发售。虽然在硬件机能上WSC无法同DC相比，但是SAMMY在制作该游戏时却非常认真，相当值得期待！！

文：D·S

世纪末DC最强AVG火速登场
菅野ひろゆき终极感动之作

DC	ABEI	AVG	1人玩
	预定2000年12月21日发售		未定
GD－ROM	对应VGA		

田島直超人气凄美派原画设定

你绝不能错过的《侦探绅士 DASH！》

探偵紳士 tanteishinshi DASH!

田岛直先生倾力之作

凄惨的宿命

可能国内的玩家很少知道菅野ひろゆき先生，可是在日本菅野ひろゆき先生的小说剧本

却是最出色游戏角本的典范。由于他擅长推理侦探类小说剧本的创作，所以不论是在故事连贯性上还是推理震撼性上都胜人一筹。早期的游戏作品包括SS上大人气的《EVE error》和《为这世界高唱爱之歌的少女YU-NO》，中期PS上的《EXODUS GUILTY》，直至今天的《侦探绅士DASH》。因为D·S一直很欣赏菅野ひろゆき先生的作品，所以当得知这款游戏将要在12月21日在DC上登场的时候，自然是万分激动！绝对必买！！

下面就介绍一下该游戏的故事。故事主人公是属于一个被称为“IDLER”的国际侦探组织的超一流侦探，名叫恶行双麻。（D·S：好酷的名字！）恶行双麻的侦探事务所所受理的委托大都是委托人慕名而来，不过恶行却将侦探事务所交给其他人打理，而自己就在一个鲜为人知的小事务所里工作，因为在他身上有一种古怪的特异能力。这种特异能力其实就是恶行的凄惨宿命，因为不论何时，在恶行周围总是发生犯罪事件，比如好象恶行走在街上就会遇上枪战，在

咖啡屋喝咖啡就会遇上强盗抢劫。但好在恶行双麻那超一流的身手总是能将犯罪事件迎刃而解，化险为夷。可是就是这样一位身手不凡的超一流侦探却遇上了一件改变他一生命运的离奇事件……

登场人物介绍

恶行双麻（CV：子安武人）

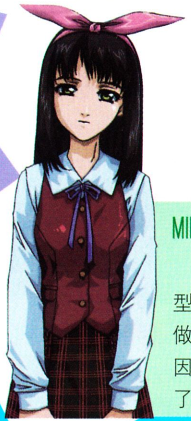
他就是世界上取得CLASS A LICENSE的超一流侦探，这种侦探全世界不会超过30人。虽然身手一流，但他却拥有一种使其不断遇上犯罪事件的特异能力，而为了自身的安全，自然需要将事件一一解决。此次他就是因为许多复杂的怪事件接连发生而被牵扯近来。

绫木麻衣子（CV：冰上恭子）

在故事初期委托恶行做事的哲学空想家的秘书，如果只看外表还以为她是律师呢！

村雨凉子（CV：佐久间玲）

深夜在海御寺的府邸处发现的女性。虽然对她真正的来意不明，可是她也是为了调查海御寺府邸杀人事件而来的。



MINT＝御剑（CV：桑岛法子）

一直陪伴着主角的少女型机器人，最擅长打扫卫生和做饭。由于她没有什么心计，因而她那颗纯洁的心日渐打动了内心世界封闭的恶行双麻。

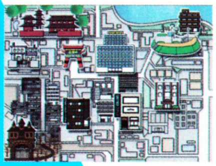
侦探绅士 DASH！世界观全剖析

被人遗忘的世界

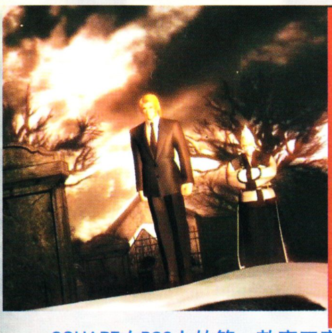
围绕着恶行双麻的侦探事务所的是被人们称为“黑圈地带”的废弃街道。这一带地区的再发展计划由于政治家的丑闻被揭发而终止，因此这里至今仍只是一片旧区的风貌。虽然不少市民以安全和健康理由要求立即清拆该区，可是至今政府仍然无视此事。每天晚上这里便会混杂着不同阶层的人士到此进行不同的贩卖活动，因此这里可以算得上真正的法律盲区，打架斗殴等暴力恶性事件更是层出不穷。假扮成D级侦探的恶行双麻就是在这样一个鱼龙混杂的地方谋生，他那特有的奇异能力不允许他向往平静的生活，麻木的性格造成了恶行双麻人格上的冷血，究竟他的前途会怎样呢？

只要穿过了“黑圈地带”后便会来到西度拉度大街，由于这里是城镇的的核心地带，所以不论是戏院或是超级市场都可以在这里找到。虽然比起“黑圈地带”这里的治安确实要好得多，但这也不表示恶行双麻不会到这里来，由于秘密小事务所中有不少琐碎的事情需要到这里来办妥才行。（D·S：希望恶行双麻的特异能力不要给他惹出大祸就好！）

当经过西度拉度大街的时候，便会看到全镇最大的酒店——世纪酒店，而在酒店最上层的餐厅中更可以了望全镇的景色。此外在该酒店背后便是奥科斯街，恶行双麻的侦探事务所的正门就坐落在这条街上。



文：SOUL



SQUARE在PS2上的第一款真正意义的大作，一向善于应用业界高端技术的SQUARE将向你证明他们在PS2上同样走在业界的前面！DVD大容量、多国语言、字幕切换、杜比AC3的5.1声道音响系统、全屏抗锯齿等等，2000年12月21日日版登场，美版则预定于2001年第一季度发售。

PS2	SQUARE	RACT	1人玩
	预定2000年12月21日发售		未定
DVD-ROM	对应振动手柄		

圣诞前夕强势登场！

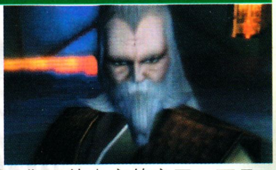
THE BOUNCER THE BOUNCER THE BOUNCER THE BOUNCER THE BOUNCER THE BOUNCER THE BOUNCER

各种设定资料公布：

PD-4

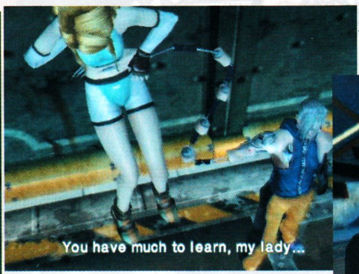
是MIKADO集团正在研究中邪恶人形兵器。从暴露出来的机械右手彻底证明他就是一个人造人，机械手臂虽然看起来很细，但却具有极高的攻击力，这将对席恩等人造成很大的威胁，同时也可以想象和这样的强敌战斗的挑战性有多高。

◆PD-4的长手会用怎样的攻击方式呢？



凤李云

曾是上一代MIKADO集团的忠实的家臣，而且他还是道蓝刚和席恩两人的拳法老师！（看来席恩和道蓝刚之间也是有瓜葛的。）凤李云不但具有极高的拳法造谐？同时他也是一个品德高尚之人。现在还未知凤李云在游戏中会支持道蓝刚还是会支持席恩（是敌是友），但现在可以得知的是凤李云为道蓝刚的邪恶计划而深感痛心。

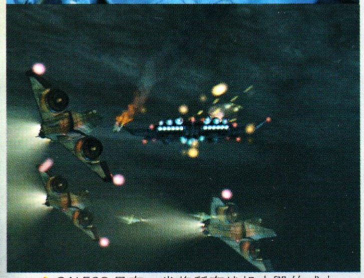


◆凤李云和席恩是不是在切磋武艺。

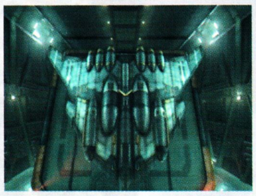
宇宙飞船GALEOS

MIKADO集团集结财力和技术力制造出来的巨大的宇宙飞船GALEOS，可以在宇宙飞行的这艘飞船的机体上竟然还装有机铳等武器，这让人更奇怪MIKADO集团制造这艘飞船会什么样的目的。另外，飞船既然可以飞上宇宙，那么游戏的故事会不会发展到宇宙中去呢？

◆主角们正乘在MIKADO的AIR CARRIER上向飞船GALEOS靠近，他们会乘上飞船吗？



◆GALEOS具有一发将所有战机击毁的威力！



各角色的格斗技类型

席恩　　　拳法+街头格斗

席恩原先是学习拳法的，但是为了适应真正能实用在街头实战格斗，他将街头格斗的经验与正宗的拳法加以结合，形成自己的一套独特的战斗方法。

科　　　跆拳道

科使用的是韩国的国技跆拳道，跆拳道是一种兼具速度和攻击力，以腿技为中心的格斗技。因此主要的特点是攻击的范围广，能够进行快速的攻击。

瓦尔特　　　摔角

瓦尔特的摔角技是集合了打击技、投掷技等等所有可以进攻的方式的综合格斗技。主要的特点是攻击的伤害力大，有很多一次击飞敌人的强力技。

SHANICE WILSON

会有主题歌！

SQUARE请来了美国歌手SHANICE WILSON来演唱游戏的主题曲《LIFE IS A GIFT》。SHANICE WILSON是美国著名的R&B（节奏与蓝调）歌手，1973年出生，很小就开始进入歌坛，到目前为止在北美和全球已经发行了四张专辑。近来日本可以说是刮起了一股R&B风，从去年到现在，R&B歌手宇多田光的第一张专辑竟然已经卖了800万张，而《THE BOUNCER》的主题歌也是一首R&B歌曲，而且还是来自美国的原汁原味的R&B，期待吧！

系统介绍

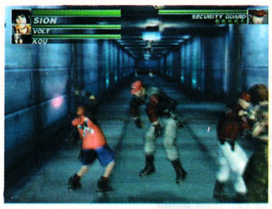
基本操作方法

游戏的动作部分的操作基本上会和SQUARE和DREAM FACTORY以前合作推出的格斗游戏（《TOBAL NO.1》、《TOBAL 2》以及《神佑擂台》）一样，基本的操作方法如图，即三维的空间，攻击分上中下三段，外加一个跳跃键和防御键，就是这些按键可以组合出千变万化的进攻套路。本游戏已经利用到了PS2手柄DUAL SHOCK2的按键感应功能，因此你按键力度的不同（可不是按键时间的长短），会有弱、强两种不同级别的攻击，再加上奔跑、跳跃等等组合，动作绝对是丰富多彩。

◆中段攻击弱

◆上段攻击

◆下段攻击



◆中段攻击强

GUARD 防御

和其它的3D格斗游戏一样，攻击分为上、中、下三段，但和其它格斗游戏不一样的是防御并没有分为上下两段，也就是说只要按住防御键，那么前方敌人的打击技基本上都可以防御住，毕竟《THE BOUNCER》是一个动作游戏，而不是一个格斗游戏，不需要太过复杂。游戏中不仅我方角色会防御，敌方角色也会使用防御。

关于防御的还有：防御中是无法移动的；防御只能对前方有效，如果敌人从其它方向进攻的话，如从侧面或是后方进攻，那就会被击中了，所以如果敌人从四面八方包围你时，要么就用强力的必杀技将他们一次性全击倒，要么，就走为上策。

◆对手会从背后进攻。

POINTS EXCHANGE SYSTEM 角色的成长

（本游戏的RPG成分包括必杀技）

战斗中击倒敌人，各主角可以获得经验值——在《THE BOUNCER》里叫做BOUNCER POINT（BP），这也是游戏中加入的RPG要素之一，也是RPG中最基本的一项要素：取得经验值→角色成长。

游戏中战斗胜利以后，首先角色的基本能力获得成长，基本能力包括生命力、攻击力和防御力；其次是角色的固有技能的增加，请看BP取得画面：

BOUNCER POINT

这里就是经验值BOUNCER POINT，BP的多少和角色在战斗中所击倒的敌人数量有关，但其实所获BP的多少还和角色击倒敌人的方式有关，具体怎么个有关，现在仍然没有公布。

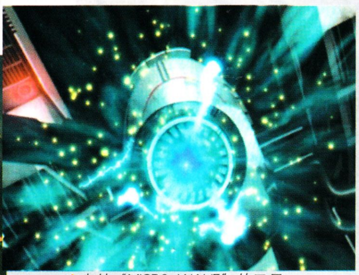
BOUNCER RANK

也就是角色的等级数，级数的高低表示角色综合能力的高低。但具体各种能力会有各处各样能力的差异，因为角色所获得的BP点数可以由玩者你自由支配是要让角色升什么能力、学什么招式，你可以极端地只提高某种能力，同样也可以只学习各种招式，忽略基本能力的增长。

EXTRA SKILL

这里除了前三项是基本能力外，其余都是各种固有技的选项，不同的角色有不同的招式（固有技）可学，不同的招式也有不同的BP点数要求，如最后一项“BUSTER THROW”要1600点BP，真不知是什么样的厉害招式。

◆这么多战机一起出动，对手会是谁呢？



◆中转“MICRO WAVE”的卫星。

《保镖》动起来了！

———超酷广告片段欣赏

由于以下角色处于高速运动中，所以略有残像，这一串动作共耗时1秒钟！！动作之流畅、自然，令人咋舌！

◆一拳向敌人打去。 ◆第一拳落空、顺势紧接一个上勾拳 ◆对手灵活地弯下身躲过 ◆正要再次进攻，对手却转身、下蹲…… ◆对手跃起踹中瓦尔特 ◆瓦尔特被击飞

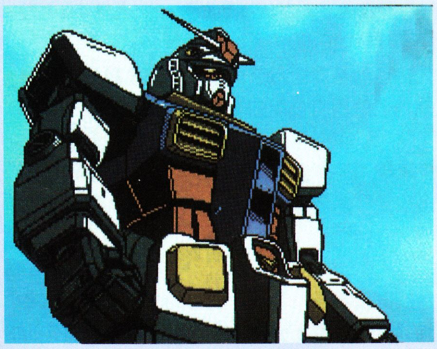
文：D·S

機動戦士ガンダム Vol.1 -SIDE 7-

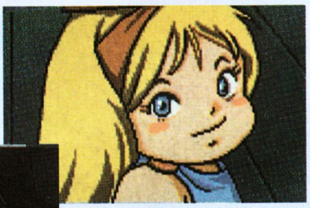
机动战士高达Vol.1～SIDE 7～

WSC	BANDAI	AVG	1人玩
	预定2001年1月下旬发售		电池记忆
盒带	WSC专用软件		

回到原点的《机动战士高达》系列最新作
忠实的高达FANS千万不要错过



随着WONDER SWAN COLOR即将在12月9日正式发售，很多对应WONDER SWAN COLOR的游戏也相应陆续公布了。除了同WONDER SWAN COLOR同捆发售的SQUARE的《FINAL FANTAST》，由BANDAI自己制作的高达系列游戏又怎会缺阵，下面就为大家介绍一款极精彩的高达游戏《机动战士高达Vol.1～SIDE 7～》。



这款游戏在今年秋季的东京电玩展可谓相当引人注目。首先是它作为WONDER SWAN COLOR上《机动战士高达》系列的第一作，完全发挥了WONDER SWAN COLOR的机能，不但画面颜色鲜艳，而且很有层次感，简直有动画片的素质。第二点就是该游戏主线基本忠实原作，就连一些主要角色的内心独白都可以在游戏中看到，同时由于该游戏定位于AVG这种游戏类型，所以一些同原作中故事内容相反的选择，玩家也可以通过这款游戏找出来并进一步发展下去，太精彩了！尝试一下用自己的手来改变“一年战争”的历史！！第三点就是它的战斗系统非常独特，既不同于一般的SLG也与主观视点的STG有些出入，因为游戏还没有推出，所以在这里也不好对这种战斗系统过早下结论。最后一点就是该游戏是以新类型人——阿姆罗的视点来让玩家重新感受整个“一年战争”！可谓非常新颖独特，世界观也相当鲜明，期待BANDAI制作上的成功！！看来作为“超级机器人大战之鬼”的D·S又要在年底买WONDER SWAN COLOR了！

故事剧情

WONDER SWAN COLOR版的该游戏系列包括了剧场版（电影）的3部作品。它们分别是：《机动战士高达》、《机动战士高达 悲哀的战士》和《机动战士高达 宇宙的邂逅》，而《机动战士高达Vol.1～SIDE 7～》作为该系列的第一集，就收录了以下12话的内容：

收录在第一集中的故事大纲

1站立在大地上的高达
2破坏高达命令
3攻击敌方的补给舰
4脱离“月神二号”作战
5冲入大气层
6卡曼出击
7核战机突围
8战场是荒野
9飞翔吧！高达
10卡曼之死
11伊瑟莉娜的恋情
12自护的威胁

战斗系统

在该游戏的战斗中会有一个雷达，供玩家索敌之用。当确定目标并且锁定之后，便会有敌方的机器人的影象出现！之后玩家就需要选择适当的武器迎击！例如近距离要使用激光剑，远距离可用镭射枪，每次攻击都会以动画来表示，充分展现该游戏在WONDER SWAN COLOR上表现出的震撼力！！

文：D·S

WS	BANDAI	SLG	1人玩
	预定2001年1月中旬发售		电池记忆
盒带	对应前作的记录		

由3部连续作品所构成的《超级机器人大战COMPACT 2》终于发布了“第3部：银河决战篇”的最新消息。为了给广大“机战迷”提供良好的服务，D·S当然义不容辞！由于3部作品之间有相互串联该游戏记录的特性，所以如果没有买前两部作品，就会无法得到一些隐藏机体和人物。但是这些并不防碍游戏的进行，因为如果你是首先开始玩这部“银河决战篇”，游戏开始时会给你一个“默认记录”，方便你将游戏顺利地进行下去。说到“第3部：银河决战篇”本身，可谓非常的精彩，超级机器人都已经进化到完成形态，强力机师的能力也大幅提高，是与敌人进行最终决战的时刻了！！再加上WS那出色的硬件配置，完美展现最新的“超级机器人大战的世界”简直就是易如反掌！

超级机器人大战COMPACT 2 第3部 银河决战篇

故事概要

第一部主角京介与第二部主角艾克茜琳是情侣关系，当宇宙部队和地上部队会合之际，艾克茜琳突然听到了一个神秘的声音，在这件事发生之后，她便失去了踪影，最后艾克茜琳更以敌人的身份再度出现！究竟最后京介用什么方法把艾克茜琳救回来呢？两人的命运又会如何？

破邪大星

四机合体的超级机器人破邪大星将在最后的决战中扮演重要的角色。

◆破邪大星的必杀技大特写！

圣战士

回避能力最强的圣战士系当然不会沉默了，座间翔已经得到了最强的圣战士专用机体魔霸！（D·S：记得魔霸之前只在《第四次》和《机战64》中出现过，攻击力超强！！）

◆魔霸的HAPEY奥拉斩已经发动了！！

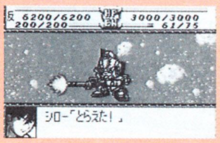
部分登场机器人介绍

由于BANPRESTO是BANDAI的子公司，所以在为BANDAI的主机WS开发游戏的时候当然格外卖力。在《超级机器人大战COMPACT 2》中登场的机器人有许多都是第一次登场，并且还有男女主角的原创机体，非常精彩。另外该游戏在系统上借鉴在N64上登场的《超级机器人大战64》，加入了“援护”这项特殊能力，令战术性和变化性大幅提升，绝对出色！下面就为大家介绍一下主力登场机体。

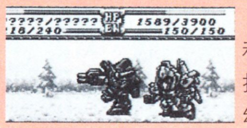
高达系

高达系机器人一直以来都是“机战系列游戏”中的主角，在该游戏中当然也不会例外。

◆阿姆罗的雄风不减当年，υ高达依然是主力机体。



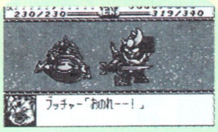
◆08小队的斯罗驾驶的EZ-8将在宇宙激战中大派用场。



◆阿姆罗和科特罗的“援护”攻击堪称梦幻组合！

神宝3

以前只在《第四次》和《机战64》中出现过的神宝3终于又登场了，大家还记得它那经典的必杀技——圆月攻击吗？



◆神宝3与宿敌之间的生死之战！

机械魔神

在“机战系列”中首次登场的机械魔神的战斗力已经大幅强化，迎接最终的决战！

◆机械魔神的梦幻必杀技——天空宙心拳 招雷！！

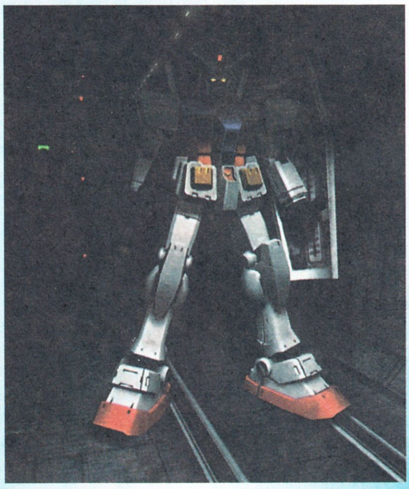
文：D·S

MOBILE SUIT GUNDAM

机动战士高达

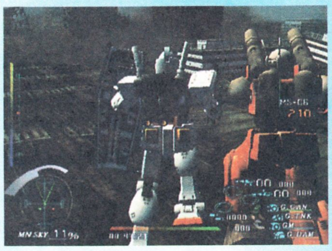
究极高达游戏终于登场！完全发挥PS2的强大机能！

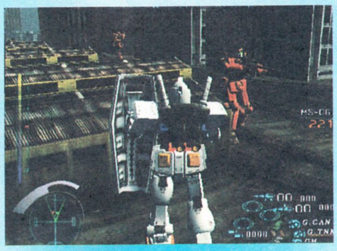
PS2	BANDAI	3DSTG	1人玩
	预定2000年12月21日发售		未定
DVD-ROM	对应震动手柄		

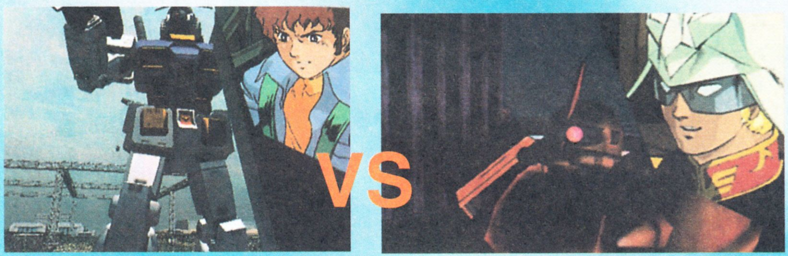


在今年的秋季东京电玩展上展出的PS2游戏《机动战士高达》，可以说引起了相当大的轰动！主要是BANDAI在制作该游戏的时候充分发挥了PS2的硬件机能，不仅画面美丽绝伦，而且就连机体的运动也做得惟妙惟肖，令人叹为观止！由于游戏的舞台被设定为高达历史的起点——一年战争，所以在故事性上也非常出色，那种具有压迫力的战争场面一定就是“高达迷”梦寐以求的，全三维即时演算的虚拟真实空间绝对挑战你的美感极限！作为“高达系列”的“死忠”——D·S一定会在该游戏发售的当天连同PS2一起买回家好好地玩上一番！！（D·S：OH！MY MONEY！！）

以“一年战争”为背景的这款游戏，除了战斗画面精彩，操纵性良好以外，也非常注重对原作故事情节的表达。不论是阿姆罗还是夏亚，人物内心的刻画都非常出色，在经典的对决场面出现时，均由动画加原声表达，简直令人激动得说不出话来！！同时驾驶高达的感觉也被真实地表现出来，不论是远距离的射击战还是近距离的刀剑战，都非常出色！



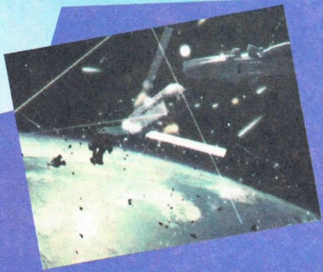


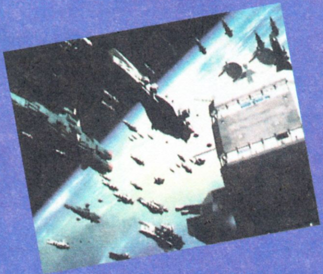


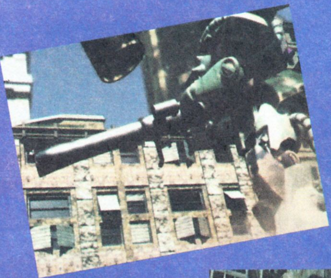
被称为“赤色彗星”的夏亚与阿姆罗之间的生死对决

相信这就是到目前为止最精彩的高达游戏了！

魄力十足的CG画面已经公布！！







广阔的三维场景被PS2的机能刻画得淋漓尽致！

1.站在“白色木马号”之前的大小比例感觉相当真实。
2.正在搜索敌人的RX-78，不知将会发生什么事？

奔跑中的RX-78，动作非常流畅，可见拟真度相当高！

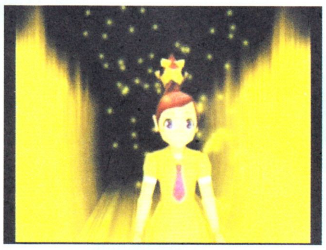
文：慕容非

Napple tale
梦境传奇

DC	SEGA	ARPG	1人玩
	2000年10月19日发售		需10格
GD-ROM	对应振动包、VGA BOX		

DC版《爱丽丝梦游仙境》闪亮登场！

强烈推荐：本年度最佳女孩游戏，十分适合女性玩家以及想哄女孩的男性玩家使用！



虽然游戏开头的近十分钟按不掉的烂故事场面让慕容非非常沮丧，甚至某些三维人物明显看出建模时的粗糙（连五官都没有的人脸真是很恐怖），但最后发现这个游戏还是很好玩的，至少比某厂商所谓“出动《维罗里卡》剧情设定和《最终幻想》人设的月刊‘超级大错’（注：并非笔误）”好出1000倍。现在就来看看这游戏出色的地方。

故事背景是女主角一天在观看马戏表演时，被刚刚上任的新死神摆了个大乌龙，把阳寿未尽的宝芝带到了异世界“Napple Land”——死者呆的地方，若要回到原来的世界就要得到六位精灵的帮助才行，可是不巧的是“Napple Land”不久前发生了变故，精灵们都被封印了，这样宝芝便不得不担任起拯救异世界的责任。（哼！谁知道那乌龙死神是不是故意的呢？）

故事很单纯，但是本游戏的乐趣在于“收集”！虽然收集宝物近来已经被各厂商用滥了，但是这个游戏却有其很特别的方面，就是它融入了很多新要素，并且这些新要素能与冒险过程结合得很紧，不是勉强加入的那种。

收集的项目总共有8种卡片

分别是音乐、设定画、地图、物品、道具、登场人物、分数以及Pamera特别收藏。随着游戏的进行，各项目下的卡片就会逐渐出现，能否收集得全就看你的本事了。

分解

很有意思的小游戏，感觉就像是《铃木爆发》的翻版，需要在一分钟内找到指定数目的分解对象（MIS），待分解的物品可以自由旋转，接近可分解对象时会有提示出现。如果你在指定时间里成功分解出所有对象，以后对这种道具就可以使用“自动分解”指令，非常体贴的设计。

融合

分解得到的元素做什么用的呢？就是为了融合，可以按照一定的组合规则把元素组合成新的道具或者小精灵，但有些是有使用次数限制的，在游戏中这些道具和精灵可以起非常重要的作用，像有些宝物就必须借助提高跳跃能力的精灵才可以得到。

但若是组合方法不对的话，就会白白损失元素了，所以也不能胡乱尝试，其实若是你帮“Napple Land”里的居民解决烦恼的话，就会得到一些“配置菜单”，照方抓药去组合，就一定会成功了！

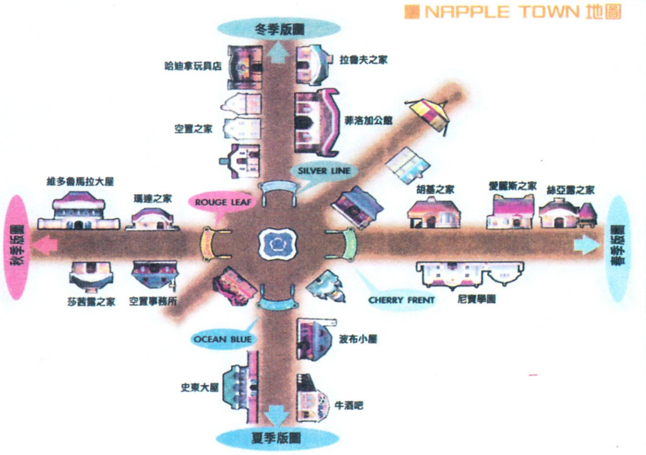
种子

在游戏中可以得到种子，回到自己房间时就可以种到花盆里，以后就可以结出提升各种数值的果实来。

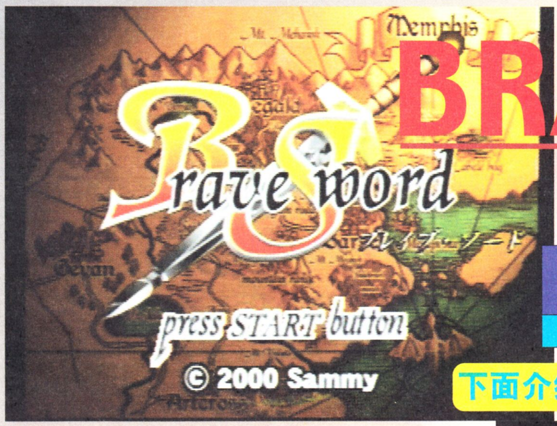
四季

游戏中很干脆地分成春、夏、秋、冬四种季节，每种季节都有其特有的迷宫舞台，像春季是草原，夏季就有海岸这样，只是这里的季节不像是时间概念，反而像地域一样，四条道路通向四种季节，还可以自由选择？真是个奇怪的世界啊！

NAPPLE TOWN 地圖



文：慕容非



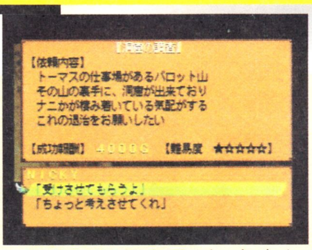
BRAVE SWORD

很有电脑游戏风格的S·RPG，在PS上还真是不多见。奇怪的是评价出奇地不高，我觉得还是很好玩的嘛。

PS	SAMMY	RPG	1人玩
	2000年11月19日发售		需1格
CDROM	对应震动		

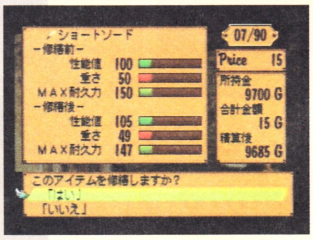
下面介绍主要的几种设施的作用

宿屋：主要用途反而是整理装备？

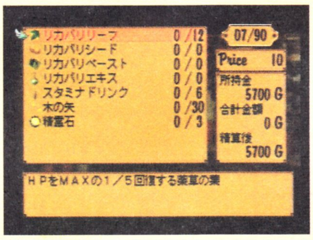


酒场：寻找新任务或者打探有关任务的情报。

游戏开始可以自由地设计主角的相貌

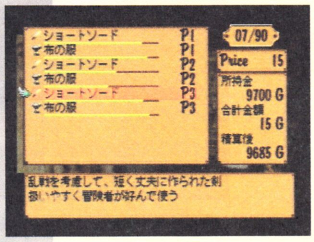


武器屋：仅仅是购买武器和防具。



道具屋：这个简单，就是购买道具用的。也有接到任务的可能。

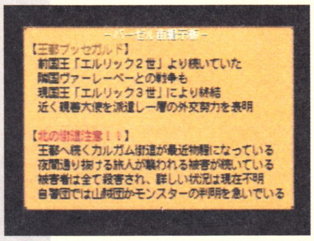
很直观的参数表示



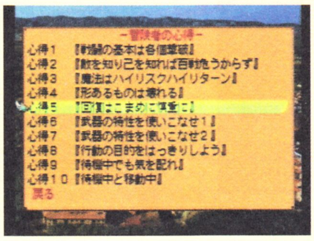
锻冶屋：每次战斗后还要注意手头装备的损耗情况，严重的话就要到武器屋来修理。有接到简单任务的可能。

教会：出售各种咒语，治病害人的都有，那位修女一副很奸诈的模样。购买咒语后“持物”后就会出现“魔法”选项。

装备界面更像电脑游戏了



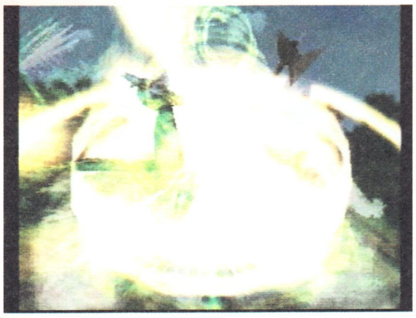
揭示板：可以在这里看所接的任务的详细情况。

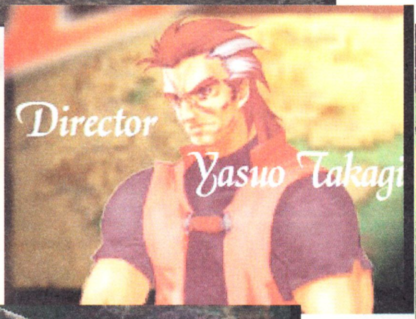


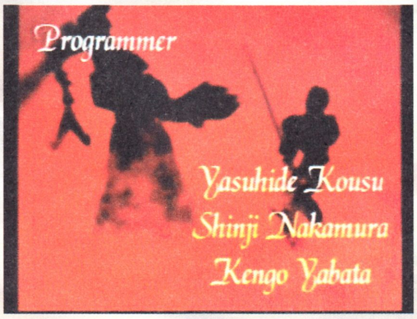
冒险者的心得：就是帮助文件了，刚玩的时候一定记住要来这里看看，对了解本游戏的战斗模式很有帮助。

起个好名字

移动速度包括4个阶段，这可以从角色头像下的白色三角个数看出来，三角越多就越快。可以使用□键快速切换。还可以设定移动时主角优先采取的行动，比如说到达目的地还是攻击敌人优先。







回酒场拿报酬

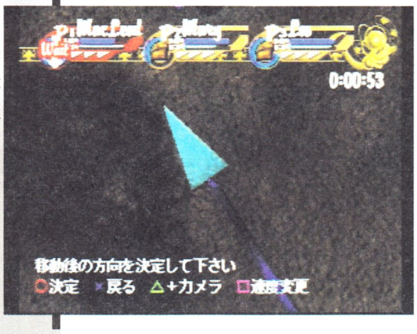
战斗胜利后根据所用的时间，会提升相应的能力数值，没有经验值了。

用方向键把箭头移到敌人身上，就可以锁定它，按○键确定后角色会自己跑去攻击它。

任务开始，会有胜利、败北条件显示

按下○键后会出现选单，第一项是TARGET，就是目标，选择这项后，使用方向键可以拖出一条蓝色的线条，这就是主角将要移动的路线了，

红色表示的是你目前操控的角色，可以用L1、R1键切换。



要注意的是如果箭头变成红色就表示不能移动到目标所在处了。中途可以再按○键改变到其他方向，最多可以进行两次转折，这时的行动路线可以变得像“之”字一样复杂。最后再按下○键决定行动，这时会有提示问你要“移动”还是“持物”，当你把箭头指向已经发现的敌人时，“移动”就会变成“攻击”，这时决定后会出现选择面对的方向的提示。

文：SOUL

呵哒！

悲壮的音乐，悲壮的剧情，以互动的方式让你再一次地重温昔日的感动，绝妙的原动画配音，即使是最冷血的你也会为之动容。迄今为止最好的《北斗之拳》游戏，不要错过。

嗬欸 嗬欸！

啊，哒哒哒哒哒哒……

你已经死了……

PS	BANDAI	ACT	1～2人玩
	2000年10月26日发售		需1格
CDROM	对应摇杆		

199X年，世界遭到核战的洗礼！一切生物似乎都灭绝了，少部分的人类幸存了下来，但他们面临的不但是千疮百孔的地球，还是文明倒退、弱肉强食的地球，暴力主宰着这个世界……救世主啊，你何时才能出现？

北斗之拳
～世纪末救世主传说

基本操作：

方向键／左摇杆	移动
□键	拳
按住□键	防御
X键	脚
○键	跳跃

组合键

□键+X键	连环腿
方向键／左摇杆+□键+X键	超重击
连按方向键／左摇杆两次	紧急闪避
连按方向键／左摇杆两次（第二次按住）	跑动
跳跃中□键	跳拳
跳跃中X键	跳踢
跳跃中□键+X键	空中连环腿
跑动中□键	冲拳（也可做连续技开头）
跑动中X键	冲刺踢
跑动中○键	大跳跃
跑动中□键+X键	飞龙脚
倒地后□键+X键	护身技（会损血）
倒地后○键	立即起身（可以选择方向）
敌人从正面连续进攻时连按□键+X键	强行防御

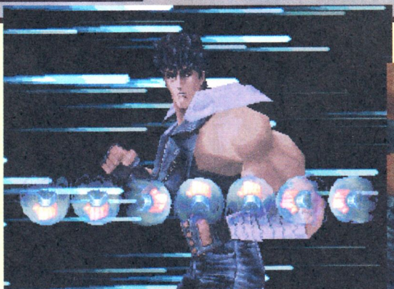
连续技

□键、X键／连环腿／超重击
□键、□键、X键／连环腿／超重击
□键、□键、□键、X键／连环腿／超重击
□键、□键、□键、□键
□键、□键、□键、□键、X键
□键、□键、□键、□键、超重击
□键、□键、□键、□键、飞龙脚

秘孔必杀拳

普通的小喽罗和BOSS在进行某些进攻时都会有露出弱点的时候（身体呈闪光状），这个时候击中他们就可以进入秘孔输入画面了。另外BOSS角色必须要用秘孔必杀才能真正击倒他们，在他们失去所有体力时，每一次倒地都会令让他们露出弱点。

秘孔输入画面下，会出现七个拳头，这七个拳头指向四种方向（↑↓←→）分别对应△、X、□、○四个按键，你必须准确地输入相应的按键，同时输入的时间有限，要求做到又快又准。输入成功的话，敌人就被一击必杀了，而且健次郎的体力还能得到少许的回复。



救世主传说

首先要说的是游戏中的剧情片段是可以跳过的，不过只有在你第二次玩这个剧情时才可以跳过。这对玩家收集所有剧情和对战角色很有帮助。

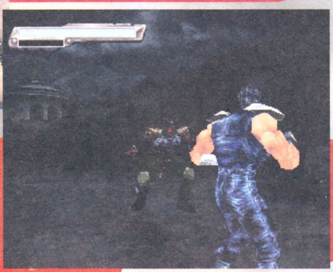
“救世主传说”是完全遵照原著的故事模式，也是本游戏的主要模式。游戏总的难度适中，但到了末几关的秘孔输入的难度有些略高（会出现旋转个不停的拳头），不过由于其顺序只有一种，所以众玩家只要有意识地记住击倒BOSS的秘孔排列顺序，到时大胆地输入就可以了。

另外游戏中有部分分支，至于自己是否漏了什么剧情，看一看第三个模式“世纪末シアタ”中的可选剧情是不是全的就清楚了。注：各分支对其它剧情不会有影响。

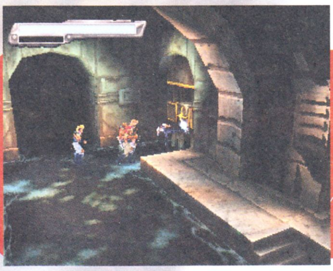
游戏中的分支总共有四个：

第一章：在救"拿着种子的老人"时，是否能及时干掉敌人，并救到老人，可以让后面的一段剧情不同。

第四章：在和经过亚米巴强化过力量的大汉比腕力时，输或赢紧接着的剧情就有不同。



第五章：最开始在黑夜中和敌人的作战，是否能在天亮前干掉这些人也是一个分支。



第六章：这个分支比较隐藏，健次郎在地下水道的小船上醒过来，并且赶回去救人，在地下水道杀到第二段时，尽头处右侧有一扇刻有南十字星的铁门，破坏后进入就是另外一条路线。

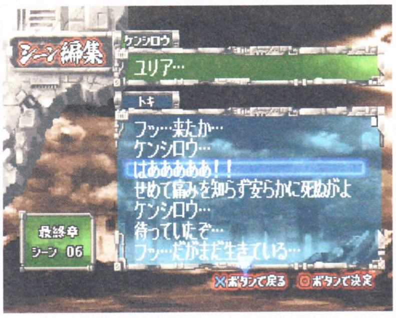
啊，哒哒哒哒哒哒……

世纪末シアタ

（快去收集所有的剧情）

可以重新编辑你已经玩过的剧情中的台词，不过千万不要以为这个模式对中国玩家的意义不大。这可是一个非常好玩的模式！！这个模式是这样的，游戏的剧情发展画面是没有改变的，但是台词却可以改变，而且换台词时不但可以选同一个人的其它台词，还可以让别人的台词来顶替这个人的台词。于是，托变态的编辑者之福，这样的一幕产生了：身材魁梧的健次郎竟然可以发出小女生般的惨叫："救命～～"，而美丽的尤莉亚竟以浑厚的嗓音对雷奥说"你只剩五秒钟……"－_－！（不要看我，我可没这么干！）

台词除了按人物分类外，要想用到某一关出现过的其它台词，就要不接关地完成这一整关，这时就可以选择特别级的台词"スペシャルx"，x为1到8。



呵哒！ 嘀欧

霸者决定战

（收集所有的对战角色）

"霸者决定战"模式是让你用游戏中出现的各种角色进行对战的游戏模式。但一开始是无法进入这个模式的，只有达成一定的条件里面的人物才会出现，也就是要在故事模式"救世主传说"中去争取。各个人物出现的方法如下：

健次郎（ケンシロウ）：只要能完成第一章就可以使用。
哈托（ハート）：第一章健次郎与哈托之战中没有续关地取胜。
舜（シン）：第一章健次郎与舜之战在没有续关的情况下取胜。
雷（レイ）：第三章健次郎与雷之战在没有续关的情况下完成。
杰奇（ジャギ）：第三章健次郎与杰奇的两次战斗在没有续关的情况下取胜。
华古鲁（ウイグル）：第四章在没有续关的情况下获得健次郎与华古鲁之战的胜利。
亚米巴（アミバ）：在第四章，健次郎与亚米巴的两次战斗要没有续关地连续取胜。
尤达（ユーダ）：第五章健次郎在与尤达之战中不续关获得胜利。
拉奥（ラオウ）：在第五章中健次郎和雷奥之战，及多奇与雷奥之战没有续关地取得胜利。
马沙（サウザー）：在第六章中，健次郎与马沙的三场战斗没有续关完成。
修（シュウ）：第六章与修之战没有续关完成。
科多（フドウ）：在第七章中，健次郎与雷奥的两回合战斗没有续关完成。
多奇（トキ）：在第七章中，多奇与雷奥的两回合战斗没有接关完成。
玛美亚（マミヤ）：完成最终章就可以使用。

关于原漫画作者的小资料：

原哲夫

原名也是原哲夫，于1961年在东京出生，1982年原哲夫独立创作的第一部作品《铁人堂吉诃德》得以在《少年跳跃》上发表。第二年就开始和武论尊合作《北斗之拳》，获得极大成功，和《圣斗士星矢》、《龙珠》并列为八十年代中期三大动作漫画，其中的经典台词"你已经死了！"（お前はもう…死んでいる…）甚至成为日本当时的流行语。

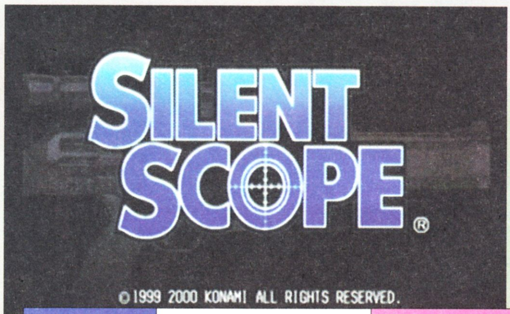
武论尊

原名冈村善行，出生于日本长野县，从七十年代起就开始进入漫画界。1983年和原哲夫合作之后成为经典动作漫画的《北斗之拳》，他担任其中的剧本创作。另外他还有另一个笔名"史村翔"，在日本漫画界中同样是一个响当当的名字。

最后的隐藏模式："THEあべし"

当你能够收集全所有的SPECIAL级别的台词，（见"世纪末シアタ"模式的介绍）就会出现这个最后的隐藏模式。这个"THEあべし"模式是专门让你玩秘孔输入的，你可以在这里考验一下自己输入秘孔的实力。

文：LEO／编：GOUKI



沉默的狙击手

你是否羡慕电影、电视中特种部队里那些百步穿杨、百发百中的狙击手们，并幻想成为他们中的一员，除暴安良、为民除害呢？现在，你可以尝试一下当狙击手的滋味了！来！拿起你的枪，把极端危险恐怖分子的头射穿吧（暴力表现含？嘿嘿）！

DC	KONAMI	STG	1人玩
	2000年10月16日发售		11格
GDROM	对应震动包、VGA-BOX		

PS2	KONAMI	STG	1人玩
	2000年11月16日发售		–
CDROM	–		

不在沉默中爆发，就在沉默中灭亡！

操作方法

A键	射击／场景选择时确定
B键	按住转换成枪外视角
X键	减慢瞄准器移动速度
Y键	加快瞄准器移动速度
L键	按住转换成枪外视角
R键	射击／场景选择时确定
十字键	瞄准器低速度移动
ANALOG	瞄准器平常速度移动

熟悉不同的射击方式是过关的关键！！

固定射击

这种射击方式是最容易瞄准并打中敌人的，基本上只有第一、二关是用这种方式的。射击时游戏者的方位固定（通常是在高楼顶上），只要瞄准敌人射击就可以了。

夜间射击

在后面的几关几乎都是采用这种射击方式。游戏者平常是处于“伸手不见五指”状态下的，只有在瞄准镜里通过红外线夜视仪才能看到敌人。玩者需要靠仅有的线索（如敌人的红外线夜视镜发出的红线）确定敌人的位置，然后快速瞄准射击。在这种模式下玩者需要的就是快，否则如果敌人发现你的位置，那你就等着敌人拿子弹来招呼你吧！

移动间射击

这种射击方式是打每关头目和中间的关卡时使用的。射击时游戏者方位经常改变（如在车上、飞机上），玩者要做的除了瞄准敌人外还要计算射击的提前量，否则会有打不中敌人的可能。

公路这一关只用直接击中驾驶员，就能使目标全灭！你有信心吗？

故事内容老套，游戏模式新颖，值得推荐！

《沉默的狙击手》是KONAMI在DC上至今开发的为数不多的几个游戏之一，玩家在游戏里扮演的是一名隶属美国某特种部队的狙击手，担任长距离压制、消灭恐怖分子的任务。这个游戏在街机上有专用的狙击枪型控制器，从控制器上的瞄准镜里可以看到放大的瞄准范围，这也是这个作品的街机版受到欢迎的一个重要原因。而KONAMI这次并没有随游戏一起发售专用的控制器，所以游戏要如何重现原作的气氛也成了话题之一。如今KONAMI采用了一个键来切换瞄准镜视角的方法，虽然较好地解决了没有专用控制器的问题，但对于玩惯街机版的玩家（尤其是象笔者这种可以用左眼看全画面中敌人位置，右眼瞄准的人，呵呵。GOUKI：你有这种本事吗你？）来说，本作令人很不习惯。而本作的画面比街机有一定进步，但也不过是中规中矩而已。此外KONAMI也没有在家用版里加入多少原创要素，除了一个街机模式外就只多了一个练习模式，是比较不能令人满意的。但同时很值得一赞的是，本作的读盘时间近乎零，KONAMI公司在这方面的技术令人惊奇。

留意多个分支路线间不同的难度！

本作分支路线的难度设计不同于其它游戏，有些地方几个分支间的难度差别很大，必须小心留意。比如第一关最后可以选择上高楼阻击敌人、上直升机击落敌人战斗机和进入体育馆消灭混入人群中的敌人头目，这里击落敌人战斗机的任务是难度最大的，一不小心在这里就会GAME OVER了，进体育馆是最容易的，只要瞄准敌人的头一枪就完成任务了。是挑战自我还是小心为上，就看玩家自己的了。

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持　(0755) 2286364　2223012

画面

音效

系统

游戏性

慕容非

为什么总有人要取消经验值呢?

为什么温和的水粉画背景要配上天野喜孝的诡异画风呢?

为什么《光明力量》、《莎木》之外还有人敢做连载RPG呢?

这都是我曾有的疑问。但是我们还是选择了它来做攻略,这自然和它显赫的制作背景有关的。(笑……)

但是每个游戏都有其优秀的一面吧,本游戏的优点就是可以让人完全放松地去玩,既不用想谜题,又不用考虑战斗能力,如果你在这段时间你实在很想玩RPG,并且对CAPCOM的盲目崇拜尚未清醒过来,本游戏绝对绝对是个很好的选择。虽然对没有经验值的RPG我一直都很恨,但是相信这也可能是很多人的最爱呢,所以见仁见智也不能一味否定了。

评分:6分

邪魔天使

说实话这款游戏跟我预想的不太一样。主要是战斗画面和战斗方式枯燥而简单,让人没有玩下去的欲望。不过游戏中的画面很吸引人,虽然是完全平面的,却给人很漂亮的感觉。游戏取消了一贯的升级系统,大家刚开始玩会有一种不适应的感觉,不过一旦进入状态,那么游戏的故事是很吸引人的。对连续剧情有独钟的玩家一定要尝试一下。

评分:7分

SOUL

要连出12卷,花两年出完游戏?勇气可嘉!既然是创新的,大家也不应当以普通的眼光来审视它。另外,为什么在新主机上游戏就非得要充分发挥主机的性能,非得要用上所有的最新科技?游戏本身当然并不是很优秀,但也绝非垃圾。游戏一定会招至许多人的反感,但制作者肯定也没想让每个人都玩他的游戏。

评分:6分

不过不失

黄金国之门第一卷　CAPCOM/DC/ELDORADO GATE VOL.1/RPG/2000-10-10/对应VGA-BOX、键盘/网络/需16格/原创作品

画面

音效

系统

游戏性

GOUKI

绝对是个好游戏,但如果用DC手柄来玩实在是无法达到在PC上玩的那种感觉与境界,总之就是两个字:不爽。游戏所提供的三种操作方式都不太适应。开场那段CG和PC的一模一样,不过再度来看还是觉得很酷……游戏本身的素质也很高,武器的种类、地形、道具等都非常到位,不愧是ID SOFTWARE的看家作品。但如果你真想在DC上玩好这个游戏,那么专用键盘和鼠标是绝对少不了的……

评分:7分

邪魔天使

作为在电脑上最有名的主视角射击游戏,《雷神之锤Ⅲ竞技场》绝对是一款值得买回来玩个痛快的作品。但是如果是在电脑上玩过此作的玩家大可不必买DC版来玩,因为用手柄操作起来会感到极不顺手。不过游戏的移植度是相当高的,玩起来画面非常流畅,不用担心在是某些地方会出现电脑那样拖慢的情况。

评分:8分

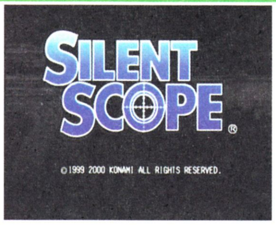
紫枫

显然不能与编辑部电脑里安装的PC版相比,差距是显而易见的。不过如果说单以一个DC游戏来看的话,其品质还是十分出色的,毕竟这是SEGA在北美市场网络游戏的重中之重啊!老美们对于《Q Ⅲ A》的感情,或是说对于ID SOFTWARE的3D主视点射击游戏从来都是来者不拒,如果能够上网与世界各地的玩家来一场较量,也是件非常刺激的事情。

评分:7分

热血推荐

雷神之锤Ⅲ竞技场　ID SOFTWARE/DC/QUAKE Ⅲ ARENA/3DSTG/美版游戏/对应振动包、VGA-BOX/需12格/网络对战/电脑移植



画面

音效

系统

游戏性

GOUKI

自从MGS里面的那一段用狙击步枪的情节之后,就爱乌及乌爱了这款游戏。KONAMI不可能为了这一款游戏而专门为DC与PS2推出街机那种老大的枪,因此只有用手柄来代替了,不过感觉还算不错,夜深人静的时候一个人玩还真有那么点“不在沉默中爆发,就在沉默中灭亡”的感觉。《拯救大兵瑞恩》里两名狙击手对射的场景让我印象深刻,不过遗憾的是除了最后一击有点挑战外,其余的都缺乏难度,这是一个败笔,建议有同感的玩友试试“全黑模式”。

评分:7分

D·S

画面和内容完全移植街机的游戏,由于没有专用狙击光枪发售,所以在家中玩此游戏当然比在街机厅里玩大型机台的感觉差很远。但是好在KONAMI专业的游戏制作精神可嘉,利用DC的手柄来玩感觉操作性还不差,值得深入研究一下。该游戏还有一个弊病就是流程过短,很难让人有一玩再玩的兴趣,所以也并不是一款常玩常新的经典之作。

评分:7分

紫枫

游戏的创意很出色,但没有那支枪在手,感觉就不太好了。使用手柄来进行游戏,连游戏的方式也进行了修改,这样似乎连了狙击手的感觉也没有了,只剩下一种玩主视点射击游戏时,躲在高处向远处射暗枪的感觉。街机移植游戏的通病就是流程太短,如果没有什么原创要素的话,很快就会失去想玩的感觉,还好在这方面KONAMI下了功夫,通过一些秘技使得游戏变得有趣起来。

评分:7分

热血推荐

沉默的狙击手　KONAMI/DC/SILENT SCOPE/3DSTG/2000-10-12/对应VGA-BOX、振动包/需20格/街机移植

画面

音效

系统

游戏性

GOUKI

那句名台词只要是看过这部漫画的朋友一定记得吧?看过同名动画的朋友玩到此作一定会更加感动:片头即时演算的开场与动画片的开场一模一样,令人怀念。游戏本身是依照原著将著名场景一一再现,连台词也都一样,特别是出现例如“北斗柔破斩”几个大字之类的画面时更是让人回到了那时看原著漫画的日子。虽然开发平台是PS,但由多边形组成的健次郎比之前想像中的要好许多,比较有神韵,这也是能够将游戏一直玩下去的原因。

评分:8分

SOUL

由于是全三维游戏,大家都有画面可能不够精美的预感,所以游戏一到手,我竟然觉得画面相当的好,健次郎COOL的脸部也描绘得十分传神,游戏各方面都尽得原作真髓,包括原来就太过分的暴力成份(腥风血雨!?)。值得一提的是万代公司(BANDAI),由于万代公司之前确实出过一些垃圾游戏,但也不要因此对万代公司的所有游戏都反感,至少近一两年来的万代公司的游戏制作有逐渐认真之势,再加上要和GBA叫板的WSC,万代是越来越牛了。

评分:8分

D·S

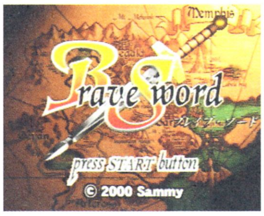
好游戏!记得本人在上高中的时候就买了一套《北斗神拳》的漫画来看,当时很佩服原哲夫笔下的硬汉,可是FC上的相关游戏却怎么能够满足像我这样“北斗迷”?!随着KONAMI制作的街机《北斗神拳》在日本大受欢迎,好象最近“北斗热”又像旋风一样刮起来,BANDAI就在这样的大环境下制作了这款游戏,虽然在操作性上还有待加强,但是忠于原作的出色设计就已经折服了像我这样“北斗迷”!YOU ARE SHOCK!!

评分:8分

热血推荐

北斗之拳　BANDAI/PS/ACT/2000-10-26/对应振动手柄/需1格/同名漫画改编

注:15分或以下:垃圾GAME;16-20分:不过不失;21-25分:热血推荐;26-30分:黄金珍藏。



画面

音效

系统

游戏性

慕容非

由于已经长期沉浸在某恶劣游戏中，所以慕容非现在对游戏的评价标准可能已经降低了。

本游戏的系统很有新意，但对没有经验值这点还是不敢苟同。

游戏的战斗给人一种缩微版即时战略的感觉，需要控制三名角色发现敌人再加以歼灭，对玩者在全局上的宏观战略和局部的战术都有很高的要求，要在尽可能短的时间里取得胜利才会有较大幅度的能力提升，所以战斗时还是很有挑战性的，魔法效果也做得不错。

另外，在习惯之后，就会发现游戏的控制其实是非常合理而方便的。

评分：7分

SOUL

非正统、非创新的作品。由于是一个全三维战略游戏，视角的转变肯定是一个问题，这也是几乎所有全三维战略游戏的通病，试想在游戏时除了考虑策略，你还要分心想着怎样才能转换到一个好的视点，这样能尽兴吗？抛除视角问题，游戏本身有其可取之处，但已经被大作宠坏了的我们，会有耐心玩下去吗？

评分：6分

邪魔天使

这是一个较具有吸引力的S·RPG，尤其是它的战斗系统会让一些喜欢即时战略的人产生兴趣，这算是这款游戏最有特点的地方。游戏的画面一般，稍显粗糙，不过无损于它即指即战的痛快。其实，一款好的RPG还是把战斗系统做得像即时战略比较好。因为这显得更加真实；或者，做成像《格兰蒂亚》那样也是比较有味道的。这个游戏值得一玩！希望它的下一作会更好。

评分：8分

热血推荐

勇者之剑　　SAMMY/PS/BRAVE SWORD/S·RPG/2000-10-19/对应振动手柄／需1格／原创

画面

音效

系统

游戏性

慕容非

很好玩的游戏！

画面很清爽，动作很流畅。一些小设定像分解、收集都体现了制作上的用心。

游戏难度很低，摆明是针对非玩家的入门级游戏，其中的火圈从中间跳过去就变成了金币，很有FC时代的感觉啊！特别适合刚刚接触游戏的人来玩，基本上不会有GAME OVER发生的可能吧？

强烈推荐！

评分：8分

D·S

一款为女性玩家设计的游戏，人设不错，画面也很鲜艳。但是作为一款以动作游戏为主打的游戏，操作性并不十分理想，再加上角色的动作不是很流畅，所以很难完全投入其中。好在该游戏给人很亲切，很温馨的感觉，因此在玩累了某些大作的闲暇时候，去体味一下该游戏也会是一种不错的选择。

评分：7分

SOUL

绝对是适合于女孩子玩的游戏，可爱的人物、清新的画面（好象SEGA公司的大部分作品画面都有这种感觉）、低难度，充满各种各样有趣的要素，脑袋里充满了酷、劲的男孩子也可以试着改变一下心情，软件大制作商SEGA的作品，品质的保证。

评分：7分

热血推荐

梦境传奇　　SEGA/DC/NAPPLE TALE/A·RPG/2000-10-19/对应振动包、VGA-BOX/需10格／原创

画面

音效

系统

游戏性

GOUKI

邦德，詹姆斯·邦德。这句被称为电影史上最经典的台词相信大家都知道吧！现在"邦先生"和出名漂亮的邦德女郎的故事又被改编成游戏了。此游戏有PS2、PS、N64三个版本，PS的这个版本的素质比想像中的要好一点，利用CD的大容量，将电影的情节收录在内也是引吸邦德迷去购买的一大因素。喜欢原著或是电影的玩家应该试试这款游戏，你会体验到成为一名"衣冠楚楚"的间谍的感觉。

评分：7分

邪魔天使

好！007是大家都熟知的角色，而且这个故事也是大家喜欢的。游戏的画面做得让人满意，各种谜题也很有意思。为了达成任务而巧施计谋，恰到好处地运用各种"小玩意儿"是这款游戏的要求，也是乐趣所在。相信绝大多数人都会喜欢这个游戏的。

评分：8分

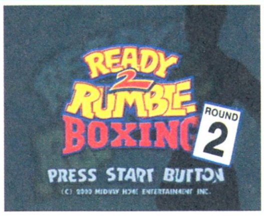
紫枫

游戏中玩家将要扮演鼎鼎大名的国家间谍"007"，完成各种各样的任务，中途不免会有一些缠人但并不是很难的谜题出现，而"007"电影中那些美丽的"邦德女郎"也同样会在游戏中出现来帮助你渡过难关（不过好像大多都只会拖后腿）。游戏画面还比较能够令人满意，不过游戏的音声效果到是蛮不错的。限于PS的机能，整款游戏并没有什么很突出的表现。它最能够吸引玩家的大概还是靠的同名影片的魅力吧。

评分：8分

热血推荐

007黑日危机　　EA/PS/007 THE WORLD IS NOT ENOGH/3DSTG/对应振动手柄／需1格／同名电影改编



画面

音效

系统

游戏性

GOUKI

"Thanks，Michael！"，早就知道天皇巨星迈克尔·杰克逊将在游戏中出现，但没想到制作小组居然在通关后还会喊出这么一句。游戏在美国极受欢迎，人设个性鲜明，这也是美式游戏的一大特点：尽管人设有些太过写实，猛看上去颇不适应，但细细品味还真有那么点味道。最爆笑的是在打斗过程中人物的表情了，并且还会伴随着被击中的次数增多而使面部呈现青紫块状……虽然在《龙虎之拳》有这样的设定，但却没有这款游戏中那份独特的美式幽默的感觉，还有人物倒下的不同姿态，颇有些喜剧电影的感觉。

评分：8分

紫枫

本月又一款欧美风格的游戏，整体感觉蛮不错的。游戏的演出效果非常好，角色的表情与动作十分生动，甚至还邀请了杰克逊及奥尼尔参与角色演出，可见制作小组在人物及画面上是狠下了一番心思的。相比之下，游戏的音乐就没有这么突出了，一遍玩下来，没有一首曲子能够在脑海里留下印象的。与拳击这种暴力活动极为不相称的是，游戏中经常会出现些异常搞笑的画面。我向来不喜欢美版游戏，不过这款《大头拳击》是个例外。

评分：8分

D·S

刺激、爽快、爆笑就是这款游戏的三大特色，喜爱这方面游戏的玩家就请一定尝试一下。由于本人一直以来都对美版的TV GAME不是很感兴趣，但是由MIDWAY制作的这款游戏却彻底改变了我的想法，细心的制作，华丽的包装都是这款游戏成功的关键之处。虽然题材是拳击这项竞技体育，但是玩的时候却完全感觉不到"暴力"，有的只是欢笑和激情，强烈推荐！！

评分：8分

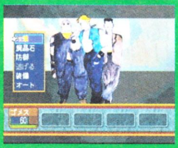
热血推荐

大头拳击2　　MIDWAY/READY RUMBLE2/FTG/美版／对应振动包、VGA-BOX/系列第二作

本栏目感谢深圳"华城新机地"游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持　(0755) 2286364　2223012

文：慕容非

ELDORADO GATE



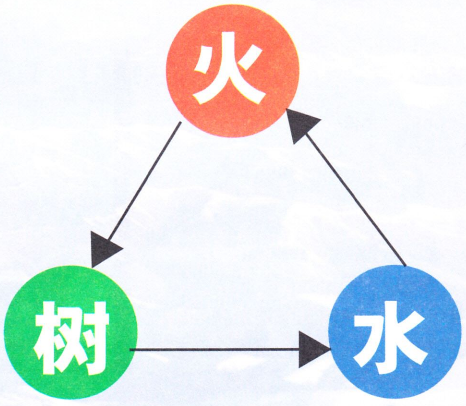
黄金国之门

DC	CAPCOM	RPG	1人玩
	2000年10月10日发售		16
GD-ROM	对应VGA		

魔晶石调和表

等级	火属性	水属性	树属性	命属性	
1	ヒート	アイス	リーフ	リカバ	
2	Wヒート	Wアイス	Wリーフ	—	
3	ヒートン	アイスン	リーフン	バイリカバ	リカバン
调和	ヒート+任意	アイス+任意	リーフ+任意	リカバ+命的ブースター	リカバ+リカバ
4	Wヒートン	Wアイスン	Wリーフン	—	
调和	Wヒート+任意	Wアイス+任意	Wリーフ+任意		

属性相克性



光属性独立于外

各角色最强装备获得方法：

哥姆斯

スリッジハンマー 攻击力+17，单体攻击

由“**スチールハンマー**”和“小恶魔之铁锤”合成得到。“小恶魔之铁锤”在打倒第一卷BOSS双头龙后得到，另外合成技术要求有9级才行。

使い魔の铠 HP+15，防御力+8

由“**アイアンアーマー**”和“**ヘビーアーマー**”合成。

卡兰

バトルボウ 攻击力+14，单体攻击

由“**ロングボウ**”和“**スチールボウ**”合成，而“**スチールボウ**”则是由“**ロングボウ**”和“音速之弓”合成得到的。

ハイレザースーツ HP+18,防御力+11

打倒最后首脑时随机得到，如果没有得到的话只有再打一次才行。

娜迪娅

スネルナイフ

由“**スチールナイフ**”和“**さびたナイフ**”合成，“**さびたナイフ**”是在水没之塔3F跌向2F后的隐藏房间里得到的。

リネンローブ

由“小恶魔**ベスト**”和“**レザーローブ**”合成，而“**レザーローブ**”要由“小恶魔**ベスト**”和“**ヤマバト**之服”合成。

另外，在大地图上移动的时候，每一章都有一个隐藏的地点，尝试着去找找看吧，分别是下边、上边和右边，具体地点就不说了。

每章得到的“奥加石”是可以到“命运之大地”换取道具的，各位可以试试看。

引言

很久之前，创造人类和大地出来的神迪奥斯与赋予人类邪恶之心的恶魔拉逊展开神魔之战，战争以恶魔的失败告终，但宽容的神只是把拉逊封印在深深的地下……

时光流逝，神魔大战已经成为传说的时候，人们几乎忘记了恶魔的存在。由于文明的进步，人类已可以凭借魔晶石中提炼的能源，制造各种机械，并借着机械的力量形成繁荣而美丽的新世界。

但在这个时代，却有12个年轻人被命运之

丝牵动，卷入不可知的事件，在“命运之大地”上，他们会遭遇什么呢？

第一卷

第一话

觉醒吧，哥姆斯！

幽古镇的的酒吧中，传出巨响，接着一帮人冲了出来，其中手拿大铁锤的便是主角哥姆斯先生。此刻他仍是像以往一样，因为喝酒与人大起争执，便和对方商量好到外面决战来了。战斗进行了三次，对方终于意识到赤手空拳对付大锤有点吃亏，而这时一个长得像茶壶的神秘人物邦特罗斯出现了，他向哥姆斯的对手们使用了一种魔法，那帮人忽然就忘记了刚才的

事情继续回到酒吧喝酒。接着邦特罗斯就向哥姆斯提出拔刀相助的条件——为他取得“奥加石”（**オーガストーン**，**オーガ**是食人巨魔的意思），并提议哥姆斯到东边的玛塔镇寻找情报。离开之前，到左边帮男子推箱子，可以得到魔晶石火，上面的木棚也有道具可拿。

要到玛塔镇是必须经过帕普卡山的，这里可是有大帮大帮的怪物的。但种类就好像只有两种，战斗后会得到火属性和树属性的魔晶石。途中会见到许多闪光的东西在地上，那一般就是魔晶石或者道具。在有梯子的地方，右边梯子上是武器，记得去拿。到达回复点后就会救下一名叫玛莎的女孩。之后为了她的安全着想，哥姆斯就决定送她回家。

Tips：本游戏完全没有经验值的设定，所有战斗的唯一目的就是取得魔晶石。但是我觉得真正有用的就是魔晶石命一种而已，可以用来加血。其他的就可有可无了，反正第一话我没用过也可以轻松通过。

到达玛塔镇，把玛莎送到右边她的家中，

玛莎这时说她终于储够了20000元为她爷爷治病，接着便邀请哥姆斯暂住在她家。

但哥姆斯现在最想去的地方却是路上看到的酒吧！然而不幸的是酒吧正在装修中……。接下来可以考虑去合成屋研究一下武器合成。四处逛过之后，回玛莎家与老人说话，就可以休息了。

清晨，酒吧中传出熟悉的吵骂声，自然又是哥姆斯君在发酒疯了，虽然他仍旧轻松地打发掉了对手，但是这次出现了警察！并且把肇事的哥姆斯捉住判了死刑！

哥姆斯在牢里呆了一天，接着一名警察进来说要放哥姆斯出去了。原来是玛莎把她用来

治病的20000元拿来保释了哥姆斯，而这时哥姆斯终于感觉到了内疚，下决心要努力工作挣钱还给玛莎。

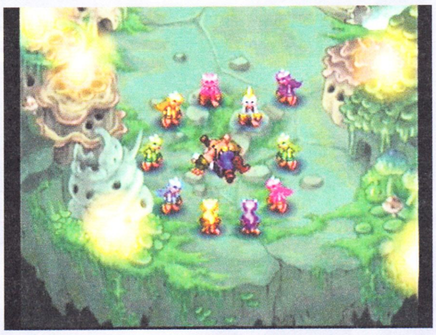
但是像哥姆斯这样没文化的人能有怎样的好工作呢？最后终于还是在附近的玛塔特矿山找到一份工作，内容就是在山洞里找到一定数量的矿石。

Tips：需要找的矿石都是会闪光的，没有一点儿挑战性，只是有几颗会发生战斗，但是像这种没有经验值的游戏会对战斗有什么难度设定呢？每次战斗都是千篇一律地选AUTO就可以了。

每天下班后要把工钱放到储钱罐里，你可以依照自己的良心决定存进多少钱，不过好像放多少没什么影响。（我就知道这句话一说会造成很大的道德沦陷……）

第三天，玛莎忽然神色匆忙地出门了，哥姆斯这才从他人口中知道玛莎爷爷向镇中的第一富人卡鲁特借了一大笔钱，出于担心哥姆斯就出发到卡鲁特的家中，但却被卡鲁特嘲笑一番，想动手的时候又被保镖给拦住，只好离开。这才发现玛莎并没有被卡鲁特关起，只是站在门外。于是一起回家。

第四天，哥姆斯在山洞里找到了一颗发着



红光的石头，他把石头捡起之后，却被其他的矿工检举了，原来这就是传说中的“恶魔之石”，是在神魔大战时从恶魔拉逊的体内爆发出来的，被视为不祥的象征。工头想要出钱买下这颗宝石，但哥姆斯没有同意，因为他答应了邦特罗斯在先嘛。

回到玛塔镇，邦特罗斯出现，将红色宝石鉴定一番后还给哥姆斯，并告诉他这就是“奥加石”，接着送给哥姆斯一颗“必杀之宝石”。然后他又消失了。

到玛莎家的时候，看见卡鲁特正率领手下向玛莎追债，最后更以无钱还债为理由把玛莎

强行抓走！哥姆斯立刻追到卡鲁特家与之理论。但卑鄙的卡鲁特却用玛莎作威胁要哥姆斯不得反抗。最后哥姆斯很冤地被打昏后扔到了矿山的大洞里面。

苏醒的哥姆斯四处寻找出口，最后绝望地发现根本没有路出去。但是突然间地面开始下降，哥姆斯就到了地下村庄，一班奇怪的小精灵围着他左看右看，嘴里还不停说着乱七八糟的怪话。鉴于彼此的沟通存在不可逾越的困难，哥姆斯决定还是找村长去试试。失败以后，来到右边的山洞里，在里面发现一座石像，哥姆斯靠近以后，石像就开始发光，哥姆斯的脑中也出现了神秘的声音，告诉他他是被命运选中的12个魔人之一，之后哥姆斯便觉醒了“反击”的特殊技巧。

这下可以同村长说话了，然后就可以从左边的出口离开了。

Tips：注意这里不仅有“奥加石”，同左边黄色的精灵对话还能得到强力武器。

邦特罗斯再度出现，告诉哥姆斯玛莎已经被卡鲁特带到了幽古村，就要乘船离开了。

接下来就要到幽古村去追卡鲁特。

Tips：千万记得这时要回头去矿山取得一颗“奥加石”，这里是唯一值得提一下的难点了，错过后就要重新再玩第二轮才可以收集全4颗“奥加石”。

途中不断受到卡鲁特的手下拦截，装备从精灵处得到的全员攻击的战斧，战斗非常轻松。到达码头时，卡鲁特恰好已经离开，于是乘坐小船追击。

靠岸后，进入一个中等规模的简单迷宫，卡鲁特在右边，但要先从左边找到钥匙才可以进入。把左边搜遍后，回到记忆点记录，向右边进攻，途中有个岔道一定要进去。最好取得道具后回记忆点一次，最后来到玛莎被关押的地方，会强制和卡鲁特发生战斗。

Tips：这次的战斗若使用先前的战斧一样会很轻松，连续进攻两次打倒士兵后，卡鲁特就会傻乎乎地忙于给士兵加血了，哈哈……

打倒卡鲁特后，向右边走，一路上有士兵一边逃窜一边说“龙发怒了”，在途中注意收集一点魔晶石命，因为下面的boss战比较辛苦。

尽头处就是双头恶龙，它就是本章的最终

boss。记得要把武器换成火属性的最强锤子。

Tips：致命的提醒：一定要事先把高级回复药的调和学会了！具体做法就是：

1、按start打开菜单，选择“魔晶石”项；
2、选择命属性的“リカバ”；
3、选择“魔晶石追加”；
4、选择命属性的“命的ブースター”；
5、之后就可以直接在“魔晶石”下的“调和”子菜单中选用高级回复药了。

战斗中要注意HP不能低于50，不然就很危险了，如果你运气好，多出几次连续攻击的话，也许会比较轻松一点。

战斗胜利后，不要急于离开，在龙出现的地方可以找到道具。

离开后邦特罗斯再次出现在哥姆斯面前，并说明这一切都是他的计划，接着便带着哥姆斯来到了“命运之大地”。

第一话终

第二话

卡兰的考验

为了寻找食物给自己多病的母亲，卡兰偷拿了一块面包。就因为这块面包，她被判处以死刑，执行日就在明天。

警卫离开以后，卡兰独自呆在牢房里，这时一个神秘的男子穿过墙壁出现在她身后，接着将一个面具放在了桌子上，告诉卡兰如果不想死去的话，就要依靠面具的力量。

第二天，死刑如期在镇中的广场上举行，围观的人们都嚷着“卡兰该死”之类的话，就在死刑执行之前的一刻，卡兰戴起了神秘人给的面具，一片强光闪过，所有的人都倒在地上，镇中也四处燃起了大火。

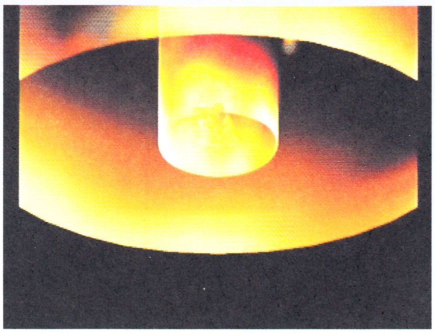
卡兰醒来时，空气中还飘扬着点点的火星，卡兰惦记着自己的家人，于是向着家的方向走去。但路上的警察看见她之后都像看到怪物一般逃开，最后还叫来同伴一起攻击她。打败警察后，却发现其余的居民也远远地躲着她。没有理会这些目光，卡兰来到自己的家中。

因为今天的死刑，卡兰的母亲、弟弟、妹妹都躲在家中偷偷地哭泣着，看到卡兰平安地回来，一家人还没有来得及高兴，门外就传来警察的叫喊声。这时卡兰的弟弟说橱后面有一个秘道可以逃跑，推开木橱，卡兰带着弟妹一起离开了家。

秘道中有不少的怪物，一路战斗来到一座石桥前，但警察已经追上来了，这时候卡兰的弟妹们一起在桥上使劲地跳啊跳啊，终于把桥给跳断了？！这样卡兰便可以离开。但前面的却是强大无比的怪物，卡兰终于被它击倒，昏迷过去。

Tips：必输无疑，您不必再挣扎了，老老实实地挨揍吧！

卡兰被男子的声音吵醒，那人正是哥姆斯。茶壶老怪邦特罗斯也在身边，无所不能的邦特罗斯把门弄开，卡兰走上楼梯来到教堂，这时执法者福利猛出现了，他还用卡兰的家人作要挟，就在卡兰要屈服的时候，统治黑暗的暗黑大神突然出现，并使用转移魔法救出卡兰的家人，但却并不交给卡兰，而是将他们一起转移离开了。临走前留下一颗“暗黑门之珠”，从福利猛的口中得知暗黑神殿就在南方。卡兰立刻出发到神殿去。



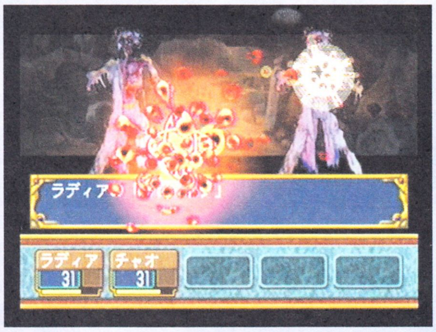
出镇向南，就要进入卡萨沙漠，这里的敌人都是树属性的，用魔晶石火很有效。穿过沙漠就来到神殿门前，使用“暗黑门之珠”打开门，进入神殿后，门也随之关闭，而送面具给卡兰的神秘男子再度出现，对着卡兰的背影笑了起来。

进入神殿后有回复点，亦可以记录。两边的男子分别是卖魔晶石和武器的。神殿分成三个阶段，第一步是进入右边的树之道，在最深处会有三个圆石板，依照“红、蓝、绿”的顺序去踩就可以传送到新的地方，在那里会有树之暗骑士等着卡兰。而暗黑树神会出现交给卡兰一个“无知之面具”，条件就是要用卡兰的声音作为交换，选择接受（废话！这架势能不要吗？）。战胜后就可以救出家人。

Tips：使用调和得到的火属性魔晶石，三四次就可以取胜了。以后的另两个骑士也可以一样处理，只是属性换一下。

回入口处纪录一下，进入水之道。

这里注意要尽快把武器和防具都换成树属



性的，尽头处以“绿、红、蓝”的顺序踩下石板，进入后用自己的听觉换取“疑惑之面具”，战胜水之暗骑士后，救出家人。

回入口处纪录，进入中央的火之道。先在尽头踩下石板使得左边的传送点启动，进入后

找到绿色石板，开启右边的传送点。进入右边迷宫后找到红色石板打开中间的传送点。在尽头处依照“蓝、绿、红”的顺序见到boss。这次是用视觉换取“无情之面具”，打败火之暗骑士后救出所有的家人，暗黑大神也依照约定把她的家人送回了原来的家中。

哥姆斯进来找到卡兰，对她的行为十分赞赏，随之加入了队伍。这时可以离开神殿了。下一步是回家看看自己的家人情况。

但是回到镇中却发现自己的母亲被执法者福利猛押上了断头台！在一名士兵正要杀害她时，暗黑大神及时出现救下了她。围观的人群纷纷逃开。但想不到的是福利猛突然从楼上冲下来把卡兰击倒在地！

在卡兰濒死之际，暗黑大神再度出现抛出一个“野望之面具”，但条件是用卡兰的生命去换，为了家人能够生存下去，卡兰接受了面具。

这时执法者变身成怪物，向卡兰两人发动了攻击。

Tips：这一战可说是异常艰苦，我把自己的战斗步骤说出来让各位参考一下。

1、保证自己身边有魔晶石命至少60个。

2、给卡兰装备上“地之卡”，保证速度在5之上，使得每回在第一行动。

3、两人都换上最好的火属性武器防具（卡兰不必换武器）。

4、调和出リカバン

5、战斗中让哥姆斯坚持使用特殊技“反击”，而卡兰在一般情况下防御。

6、在福利猛受到两次“反击”，就是伤血超过100后，选择防御2-3回合。直到福利猛不再使用全员魔法攻击。

7、从这时起，福利猛的行动规律基本上是物理攻击和魔法攻击交替进行。所以哥姆斯的“反击”和防御也要交替进行。

8、整场战斗中卡兰负责回复。

9、运气好的人，福利猛不会老是攻击卡兰，胜利就会早一点到来，但是慕容非很衰的，死了两次……

战胜后，一名警察向卡兰发动了意想不到的攻击，但卡兰的身边突然出现了五彩的光芒，接着她便来到了“命运之大地”。

石像确认了卡兰的资格，把她的视觉、听觉和声音还给了她。

第二话终

第三话

女贼娜迪娅

娜迪娅的父亲是一名著名的盗贼，传说中

他偷盗过的物品有1000件之多。但最后终于失手被抓住，并且被判处以死刑，更是在滚热的油锅中被残忍地杀死，他在临死前用惨烈的声音对着所有围观的人和整个世界发出了可怕的诅咒……

十年后，娜迪娅也成为手段高明的盗贼，无论和谁说话，都可以顺便偷出一点东西来。她现在要到父亲被埋葬的小岛上去祭拜他，但是找不到船。

在镇上大肆偷盗一番后，离开小镇时却被哥姆斯一把拦住，更绕着她左看右看。这种动作对小偷来说当然是十分具有威胁性，所以她连忙跑到一边。

在左上方的少年那里得知要借船就要到西瑞尼森林里的富商家去借。出镇后进入森林，正确的方向在上面，但最好把途中的道具都收集到。

在富商家被门卫拦住，正在无法可施的时候，哥姆斯赶到了，举起大锤，瞪起眼睛，只见门卫连滚带爬地逃了开去，看来粗人的办法很多时候都有效啊！

和富商谈话的时候娜迪娅忍不住又偷了一件“女神像之键”，但被精明的商人给发现了，于是展开了战斗，只要先使用一次全员火属性魔晶石就行了。结束后富商倒地不起，这时富商的妻子赶到，答应了他们借船的要求（她是娜迪娅的妈妈？），而她身上有另外的“女神像之键”，但要用“钻石戒指”去换才行。在左边码头乘船回到小镇，方才的少年也加入了队伍。

一起乘船到了萨那曼德拉之岛，一路上尽是墓碑，多数是可以推开的，里面基本上都是道具，一直来到第三层，调查正中的石棺，结果放出了一个鬼魂。在石棺里找到了“钻石戒指”。

回到小镇，刚走到镇中央时，刚才的鬼魂出现了，他绕着中间那用来行刑的油锅飞了几圈，发出怨毒的笑声。

接着他飞到娜迪娅的身前告诉她，原来这鬼魂就是娜迪娅死去的父亲，由于心中强烈的怨念，使他隔了十年依然阴灵不散，接着告诉娜迪娅他其实是可以复活的，只要吸取人的寿命就可以，为了让父亲复活，娜迪娅答应带他去吸取人们的寿命。

吸取的方法就是跟人们说话，娜迪娅的父亲就会使出偷盗的技巧偷取寿命，被盗取寿命的人就瞬间变成了老人。和镇中所有的人对话后，离开镇子，到森林中的富商家，在离开之前，哥姆斯出面劝阻娜迪娅停止这种事，但娜迪娅怎么听得进去呢？

用“钻石戒指”换得“女神像之键”，同时富商的妻子也变成了老人，这时富商苏醒过来，认出面前的老婆婆就是自己的妻子，不能接受残酷的事实，大叫一声，再度昏厥过去。

回到小镇，吸取了少年的寿命，这时鬼魂高兴得在空中转了几圈，说自己终于可以报仇了，接着飞回了他出现的小岛。看着少年痛苦的样子，想到鬼魂疯狂的举止，娜迪娅这才意识到自己做错了，她的父亲已经死去了，现在的只是个被仇恨包围到疯狂的幽灵。

乘船到了萨那曼德拉岛，想用自己的偷技

把人们的寿命偷回来，但在自己的父亲面前那些技巧都像是儿戏一般，失败之后，疯狂的鬼魂更用魔法把她打得昏迷过去。

醒来之后，向左来到火山，发现温度高得无法接近。这时回到小镇，使用“女神像之键”塞进教堂前身前底座上的四个小孔，得到了“冰之女神像”，回火山，女神像的威力使温度一下子降低了，之后娜迪娅跳了下去。

下去后先把女神像收起，走到尽头看到了石像，觉醒后得到了“偷盗”的特技。接着继续前进，一直到了迷宫的第三层。

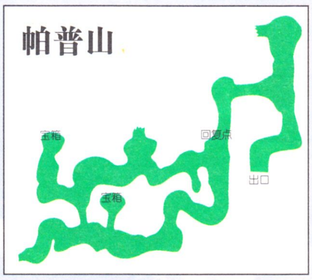
Tips：第二层向左到尽头可以回到第一层得到防具，最好拿到。

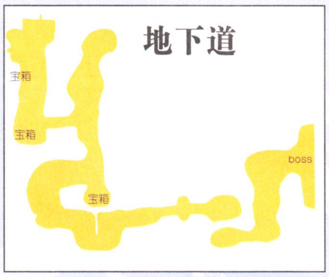
到顶后就要面对父亲了，此时的娜迪娅使用新觉醒的特技偷回了被吸取的寿命，愤怒的鬼魂立刻开始和娜迪娅展开战斗。

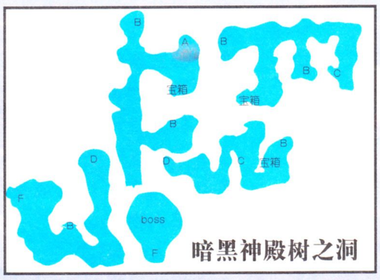
Tips：所有的魔晶石都没什么用，装备冰属性的武器，先使用特技偷到有回避率下降效果的魔晶石，对着鬼魂使用两三次（最好调和一下吧），然后使用物理攻击就可以了。要注意的是每当鬼魂停止攻击加回避率时，就要再使用魔晶石了。此外就是要使用调和过的魔晶石命来加血。

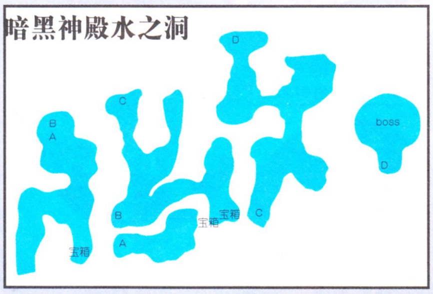
最后人们恢复了原来的样子，当娜迪娅把女神像放回原处后，她就也被传送到了“命运之大地”。

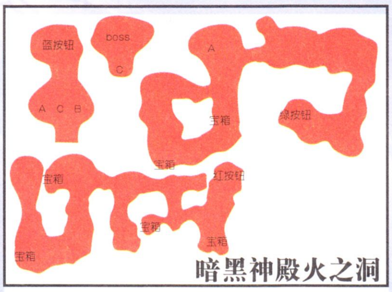
之后会有次回预告，下一章的主角是个兽人。但我还会期待它吗？

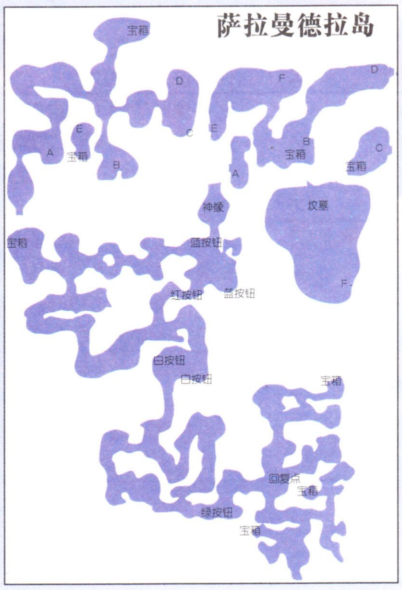


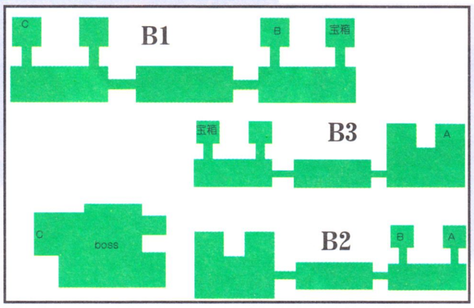










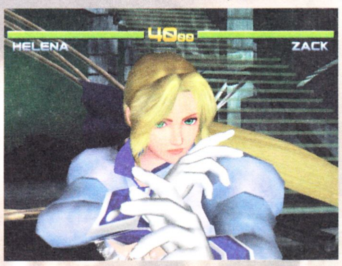


水没之塔

DEAD OR ALIVE 2

死或生 2

文：D·S



DC	TECMO	FIG	1～4 人玩
	发售：2000 年 9 月 28 日		8–18 格
GD–ROM	对应震动包、VGA、网络		

《DEAD OR ALIVE 2》隐藏秘密全公开

全殿堂级（日刊《FAMI 通》评分在 32 分以上的优秀游戏作品）的《死或生 2》目前可能是国内 DC 玩家玩得最爽的 3D 格斗游戏。随着日版《死或生 2》的发售，关于它的话题最近真得象雪片一样在国内的游戏网站上流传，D·S 因为一直有每天上网的习惯，所以看到不少关于此游戏的评述。可是有关此游戏隐藏的秘密却很少有人知道，或是受网站上错误信息的误导而不能发掘这些秘密，只好去提供 DC 游戏记录的网站下载一个完整记录使用。这真是太可惜了！

为了响应广大《DOA2》FANS 的强烈要求，此次 D·S 不辞劳苦地将《死或生 2》的秘密全部发掘出来，有一些还可以保证是“独家猛料”，哇哈哈哈哈……（D·S：最近本人格斗游戏技术突飞猛进，巨爽！！）另外上一期本人编辑的攻略还请大家仔细研究，相信不久的将来大家一定会成为《DOA2》的高手！

秘密其之一

全人物隐藏服装取得方法

下面介绍的方法是相当容易的，但是前提条件就是要开启 UPS 模式，输入自己的资料，之后开启“自动记录”档（ATUO SAVE）。在开始游戏时选择读取自己的资料后进行游戏即可。（注意：游戏时不可改动各模式的原设定）

KASUMI	C3	生存模式胜利 1 回或使用该人物 3 次
	C4	生存模式连胜 3 回或使用该人物 5 次
	C5	生存模式连胜 5 回或使用该人物 10 次
	C6	生存模式连胜 10 回或使用该人物 20 次
	C7	使用该人物 40 次
AYANE	C3	生存模式胜利 1 回或使用该人物 3 次
	C4	生存模式连胜 5 回或使用该人物 10 次
	C5	生存模式连胜 10 回或使用该人物 20 次
	C6	使用该人物 35 次
	C7	使用该人物 50 次
LEI-FANG	C3	生存模式胜利 1 回或使用该人物 3 次
	C4	生存模式连胜 5 回或使用该人物 10 次
	C5	生存模式连胜 10 回或使用该人物 20 次
	C6	使用该人物 40 次
TINA	C3	生存模式胜利 1 回或使用该人物 3 次
	C4	生存模式连胜 5 回或使用该人物 10 次
	C5	生存模式连胜 10 回或使用该人物 20 次
	C6	使用该人物 50 次
HELENA	C3	生存模式胜利 1 回或使用该人物 3 次
	C4	生存模式连胜 5 回或使用该人物 10 次
	C5	生存模式连胜 10 回或使用该人物 20 次
	C6	使用该人物 50 次
GEN-FU	C3	生存模式胜利 1 回或使用该人物 3 次
	C4	生存模式连胜 5 回或使用该人物 10 次
	C5	生存模式连胜 10 回或使用该人物 20 次
	C6	使用该人物 40 次
EIN	C3	生存模式胜利 1 回或使用该人物 3 次
	C4	生存模式连胜 5 回或使用该人物 10 次
	C5	生存模式连胜 10 回或使用该人物 20 次

ZACK	C3	生存模式胜利 1 回或使用该人物 3 次
	C4	生存模式连胜 5 回或使用该人物 10 次
	C5	生存模式连胜 10 回或使用该人物 20 次
HAYABUSA	C3	生存模式胜利 1 回或使用该人物 3 次
	C4	生存模式连胜 5 回或使用该人物 10 次
	C5	生存模式连胜 10 回或使用该人物 20 次
JANN-LEE	C3	生存模式胜利 1 回或使用该人物 3 次
	C4	生存模式连胜 5 回或使用该人物 10 次
	C5	生存模式连胜 10 回或使用该人物 20 次
BASS	C3	生存模式胜利 1 回或使用该人物 3 次
	C4	生存模式连胜 10 回或使用该人物 20 次
LEON	C3	生存模式胜利 1 回或使用该人物 3 次
	C4	生存模式连胜 10 回或使用该人物 20 次

◆ AYANE 的 C7 服装

◆ KASUMI 的 C7 服装

◆ LEI–FANG 的 C6 服装

◆ HELENA 的 C6 服装

◆ TINA 的 C6 服装

秘密其之二

在《DOA2》的初回限定版中，有一个隐藏的"C G GALLERY"模式，其中有不少"养眼"的CG和未公布的角色设定稿。使这个模式出现的方法很简单，只要玩家进行各模式游戏，累计总POINT达到200，这个模式就会出现。

选用模式	取得 POINT
TEAM BATTLE MODE	40
TAG BATTLE MODE	30
TIME ATTACK MODE	20
SURVIVAL MODE	20
VERSUS MODE	20
STORY MODE	10

秘密其之三

说明：
F 键：FREE 键
P 键：拳键
K 键：腿键

选用 KASUMI（霞）的旧形象

由于日版《DOA2》中的KASUMI采用了新形象，所以老玩家可能不能马上接受。现在选用她的旧形象的方法就是在选她时按"K键"决定。

选用"THE AERIAL GARDEN"的夜间场地

可能在对战模式中玩家无法选择那个超美场地"THE AERIAL GARDEN"（D·S：萤火虫满天飞舞的景象太美了！）。现在只要在选用"THE AERIAL GARDEN"时按"K键"决定即可。

胜利姿势的放大和缩小模式

在胜利后按住"P键"再按"F键"即放大，并可用方向键上下左右选择观看角度。

在胜利后按住"P键"再按"K键"即缩小，并可用方向键上下左右选择观看角度。

回放 VTR 模式

这个模式可以使大家象在看录像带一样选择前进和后退。方法是在胜败决定后的REPLAY状态下同时按"F＋K键"即可。

暂停中消除文字

在对战时按"START键"暂停后，可以同时按DC手柄上的"X＋Y键"即可消除文字。这种方便的设计有利于玩家欣赏《DOA 2》的靓图，值得称赞！

秘密其之四

DC 版全部"TAG 投"人物组合和出招指令

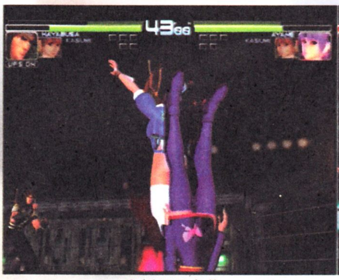
众所周知，此次的日版《死或生2》的最大魅力在于大幅强化后的"TAG投"。所谓"TAG投"就是在"TAG BATTEL"模式中由组合的两人所配合使出的投技，这种投技不但威力大，而且观赏性也极强。实战中一旦使出后不仅可以"一发逆转"，并且给人的震撼力也非笔墨可以形容。日版《死或生2》中的"TAG投"在PS2版的基础上又增加了许多种组合，由于一些隐藏组合出招指令在练习模式中并没有出现，所以D·S特此在这里将其一网打尽，刊登出来。下表的使用方法就是在"TAG BATTEL"模式中先选择表中的"使用者"和"组合者"两个角色，在对战中再按照指令使出即可。

使用者	组合者	技名	指令
KASUMI	HAYABUSA	胧二重	→→F＋P＋K
	AYANE	神扇	→→F＋P＋K
	EIN	茜葛	→→F＋P＋K
	HELENA	钓瓶落	→→F＋P＋K

◆胧二重

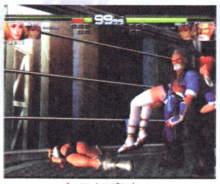
◆神扇

使用者	组合者	技名	指令
HAYABUSA	KASUMI	饭纲风车落	→→F＋P＋K
	AYANE	雷光霸神袭	→→F＋P＋K
	EIN	苍鹰狩	→→F＋P＋K
	GEN-FU	火技宴	→→F＋P＋K
	LEON	炼狱落	→→F＋P＋K
	BASS	饭纲瀑布落	→→F＋P＋K


◆饭纲风车落

◆苍鹰狩

使用者	组合者	技名	指令
GEN-FU	HELENA	双凤雷击把	→→F＋P＋K
	KASUMI 或 AYANE	云闭鹰击	→→F＋P＋K
	ZACK	虎扑滑蹴击	→→F＋P＋K
	LEI-FANG	心意鹰天枪	→→F＋P＋K
	HAYABUSA	火技雅	→→F＋P＋K
	LEON	心意合猛击	→→F＋P＋K
	LEI-FANG	心意鹰天靠	→→F＋P＋K（对手靠近墙壁时）


◆云闭鹰击

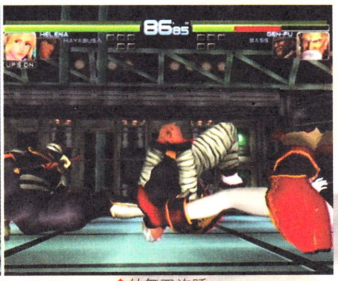
◆心意鹰天枪

◆心意合猛击

攻略透解

使用者	组合者	技名	指令
HELENA	GEN-FU	双身风卷舞	→→F＋P＋K
	LEI-FANG	双头龙爪	→→F＋P＋K
	KASUMI	双鹤蹴舞	→→F＋P＋K
	HAYABUSA	转舞双旋踵	→→F＋P＋K

◆双鹤蹴舞

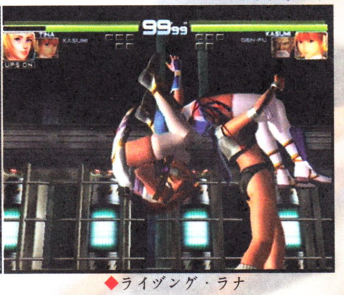


◆转舞双旋踵

使用者	组合者	技名	指令
TINA	ZACK	フライングサイクロン	→→F＋P＋K
	LEON	ダブルスラッツュ	→→F＋P＋K
	KASUMI	ライヅング・ラナ	→→F＋P＋K
	HAYABUSA	ジャイアントスクリュー	→→F＋P＋K
	BASS	ダブルアームスロングバスター	→→F＋P＋K
	BASS	デュアルボンバー	↓↘→F＋P＋K
	BASS	チェーンスーブレックス	→→F＋P＋K

（对手背后时）

◆フライングサイクロン



◆ライヅング・ラナ

使用者	组合者	技名	指令
BASS	TINA	ドッキングドライバー	→→F＋P＋K
	TINA	ロックオンスカイツイスーブレス	↓↘→F＋P＋K
	AYANE	ツーブラトンDDT	→→F＋P＋K
	ZACK	アリウーブ	→→F＋P＋K
	ZACK	ザックバズーカ	↓↘→F＋P＋K
	LEON或BAYMAN	パワーフォールダウン	→→F＋P＋K

◆ツーブラトンDDT

◆パワーフォールダウン

使用者	组合者	技名	指令
LEON	ZACK	ヘビィサンド	→→F＋P＋K
	TINA	T・W・D	→→F＋P＋K
	GEN-FU	デザートタイガー	→→F＋P＋K
	BAYMAN	ヅョイントクラッツャー	→→F＋P＋K
	BASS	ギロチンナバーム	→→F＋P＋K
	BASS	アルティメットスクラム	↓↘→F＋P＋K
	BASS	アルティメットタックル	↓↘→F＋P＋K

（对手靠近墙壁时）

使用者	组合者	技名	指令
ZACK	LEON	マッドツエイキング	→→F＋P＋K
	TINA	ハンティングミサイルキック	→→F＋P＋K
	BASS	グラビティドロップ	→→F＋P＋K
	LEI-FANG	ニーファングカタパルト	→→F＋P＋K

使用者	组合者	技名	指令
JANN-LEE	LEI-FANG	ダブルドラゴン	→→F＋P＋K
	HAYABUSA或EIN	ツインショット	→→F＋P＋K
	EIN	ドラゴンヴァイス	↓↘→F＋P＋K
	LEON	ドラゴンクラッチ	→→F＋P＋K
	GEN-FU	ガンナーヘブン	→→F＋P＋K

使用者	组合者	技名	指令
LEI-FANG	JANN-LEE	天仰龙脚	→→F＋P＋K
	JANN-LEE	旋身降龙	↓↘→F＋P＋K
	HELENA	合身肩靠	→→F＋P＋K
	TINA	旋臂盖打	→→F＋P＋K

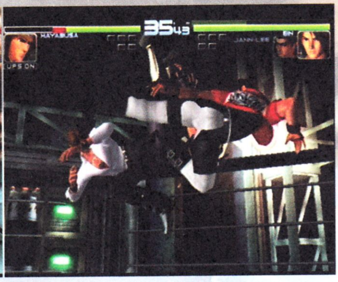
◆合身肩靠

◆旋身降龙

使用者	组合者	技名	指令
AYANE	EIN	雾幻天翔	→→F＋P＋K
	LANN-LEE	霸神天龙	→→F＋P＋K
	KASUMI	煽风	→→F＋P＋K
	HAYABUSA	胡蝶	→→F＋P＋K

使用者	组合者	技名	指令
EIN	AYANE	神乐月	→→F＋P＋K
	JANN-LEE	火群重	→→F＋P＋K
	KASUMI	开门一闪	→→F＋P＋K
	HAYABUSA	鬼槌	→→F＋P＋K
	BASS	劫火	→→F＋P＋K

◆开门一闪



◆火群重

使用者	组合者	技名	指令
BAYMAN	ZACK	ヘビィサンド	→→F＋P＋K
	TINA	T・W・D	→→F＋P＋K
	GEN-FU	デザートタイガー	→→F＋P＋K
	LEON	ヅョイントクラッツャー	→→F＋P＋K
	BASS	ギロチンナバーム	→→F＋P＋K
	BASS	アルティメットスクラム	↓↘→F＋P＋K
	BASS	アルティメットタックル	↓↘→F＋P＋K

（对手靠近墙壁时）

END

文：D·S

GBC	Media Factory	AVG	1人玩
	2000年7月28日发售		电池记忆
盒带	对应POCKET樱计步器		

サクラ大戦GB 檄·花組入隊！

樱大战GB～檄·花组入队！～
不再生活在大神一郎的阴影之下
真正以玩家身份登场的绚丽游戏

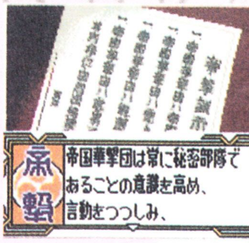
由SEGA授权，Media Factory制作的游戏《樱大战GB～檄·花组入队！～》终于如期在GBC上登场了。考虑到GBC在国内玩家中的拥有量有限，所以迟迟没有制作该游戏攻略。但是在究极狂热的美少女恋爱育成模拟游戏“达人”——D·S的威逼利诱之下，主编大人终于开了金口，同意制作该攻略，万岁！！好了，不再废话，GAME START！

故事背景

某一天，在神社偶遇帝国华击团副司令藤枝彩美的你，竟被她发现自己拥有灵力，并被她邀请参加入队体验，协助帝国华击团。两个月之后，果然收到由总司令米田一基的邀请信，内容是有关邀请前往帝国华击团总部参加为期一个月的入队体验。究竟在这一个月当中，你能否成为一位合格的帝国华击团成员呢？

游戏模式

在该游戏中，玩家被邀请到大帝国剧场进行一个月的特训。由于只是入队体验，所以当中的训练只有进行战斗练习和模拟战斗，不用为平时只作掩饰用的“帝国歌剧团”办事。玩家在每个星期都会进行循环训练，每天都会由特定的花组成员真宫寺樱、神崎堇等人作为不同训练内容的导师用心指导，日程安排相当紧密。虽然玩家这样忙碌，但每天都会有一定的休息时间让玩家休息或与花组成员对话，用来调剂一下紧张的生活。



每周行动一览表

日期→行动

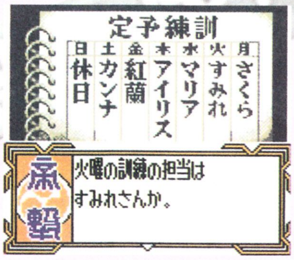
星期一至星期五（月曜日至金曜日）自由时间（早上）→特定训练→自由时间（下午）→自由训练→巡视→睡觉

星期六（土曜日）　自由时间（早上）→特定训练→模拟战斗→巡视→睡觉

星期日（日曜日）　自由时间（早上）→自由时间（下午）→巡视→睡觉

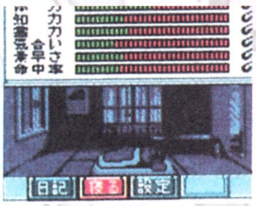
欢迎参加入队体验！

某月一日，玩家拿着帝国华击团总司令米田一基的邀请信来到大帝国剧场，准备为期一个月的入队体验，目的就是要成为将来的队长候补。（D·S：大神一郎，等着吧！你离开帝都的那一天已经不远了！！哇哈哈哈……）到达目的地之后，玩家在现任花组组长大神一郎的带领下，认识了各位花组成员。

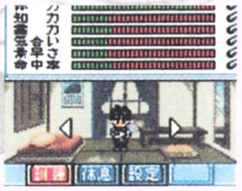


相关选项	效果
あいさつする	玛利亚、桐岛蕉信赖度上升
笑いを取うとこころみる	真宫寺樱、李红兰信赖度上升
花组のみんなをぼめる	神崎堇、艾莉丝、玛利亚信赖度上升

经过大家的一番自我介绍后，大神一郎便叫玩家准备参加首次模拟战斗。由于这只是用作尝试实力的关系，所以即使失败也没所谓；不过如果成功战胜的话，之前在自我介绍时提升信赖度的女孩，在此时也会再次提升信赖度。在战斗完结后，就被大神带到卧室中，并给予每天的行程表和记录书。经过一天的辛劳，玩家也要休息一下，以迎接往后一个月的生活。



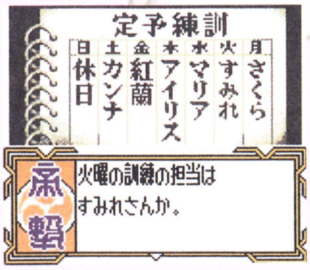
进入第二天的体验，就要正式开始进行训练了。星期一早上的特定训练，便是由真宫寺樱担任导师的训练。因为首次参加训练的关系，所以早上也得早一点起床准备。这时玩家将会进入LIPS，如能以最快速度答对所有LIPS的话，玩家将能先到大帝国剧场走一趟；如果只答错一条，玩家就会准时来到练习场与



樱进行训练，而樱的信赖度也会提升；如果只答错超过一条，玩家就会迟到，而樱的信赖度也会下降。

选项	内容	效果
1	シャツ着ゐ	到选项2
	ねまきを着ゐ	到选项1
	パンツをぬぐ	到选项1
2	くつしたをはく	到选项3
	くつしたクサイ	到选项2
	パンディをはく	到选项2
3	ズボンをはく	到选项4
	ニボシをたべゐ	到选项3
	ズポシであゐ	到选项3
4	ベストを着ゐ	到选项5
	ベッドで寝ゐ	到选项4
	ベストをつくす	到选项4
5	发をととのえゐ	完成
	口红をぬゐ	到选项5
	纳豆をねゐ	到选项5

日程安排



玩家每天的日程安排，大致分为自由时间、特定训练、模拟战斗和巡视，现在就为各位介绍一下每项行动的内容。

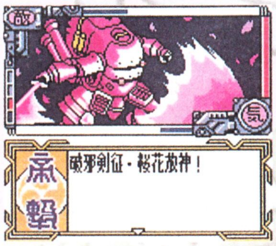
自由时间

玩家能在大帝国剧场内的任何地方自由移动，地图包括地下一层、地上一楼和地上二楼。当画面中见到有“！”或角色头像的符号，即表示在那里会见到花组成员或该符号的角色。如果遇到花组成员，就可以和她们谈话；如果遇到大神一郎，玩家便可以要求他给予训练建议或得知其他队员对自己的评价；如果遇到由美和霞，则可以打听有关花组组员的消息；至于椿仍然是可以从她那里买到花组队员的照片。

另外，如果玩家向花组成员取得特别道具时，可在自由时间内选择育成。当进行该道具的育成时，虽然会损失一次与别人谈话的机会，但当培育到一定时间并得出成果后，花组队员便会教玩家使用其专用必杀技，这对于模拟战斗非常有利。

特定训练

玩家与花组成员进行练习，逢星期一到星期六的训练内容均会有所不同。但玩家在每次进行特定训练前将需要留意“体力”这项能力值，因为如果体力低时，即使玩家前往参加训练，该导师也不会让玩家进行训练，并会建议让玩家休息。另外如果在体力过低时选择休息而忽视训练，那么就会降低该导师对玩家的信赖度，这样既不能提升能力，又会使花组成员减少信赖度，所以玩家一定要在参加特定训练前密切留意一下自己的体力。



特定训练一览表

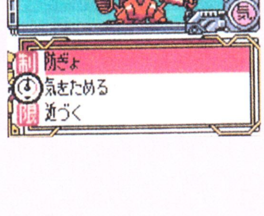
日期	导师	训练内容	效果
星期一	真宫寺樱	居合斩	除知力以外的能力上升
星期二	神崎堇	长刀术	速度上升
星期三	玛利亚	射击	命中率上升
星期四	艾莉丝	灵力	灵力上升
星期五	李红兰	配备药物	知力上升
星期六	桐岛蕉	空手道	气合上升

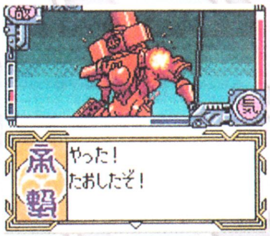
自由训练

基本上与特定训练差不多，都是通过与导师进行训练从而提升特定能力，不同之处在于当中的训练是由玩家自行决定。此时即使玩家的体力过低，选择休息也不会减低信赖度，所以大可以对此放心。

模拟战斗

只会在入队体验的第一天、每星期六的下午和毕业考试才会进行的模拟战斗，玩家能够从花组成员所操控的六架光武中选择其一与模拟敌人战斗。由于每架光武的性能不同，所以玩家可以根据自己的能力择优使用。





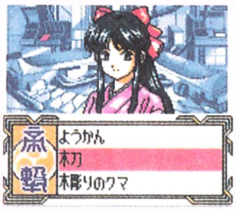
在模拟战斗画面中，位于画面中央的机器人就是攻击目标，而画面上方的蓝色能量柱是敌方的，下方的蓝色能量柱是我方的。至于在画面右方竖排的能量柱是玩家储气的显示计，如果将气储满就能使出必杀技（只限与真正的敌人对决时使用）。另外在画面左方竖排的四个方格则是玩家与敌人之间的距离，蓝色代表敌方的位置，红色代表玩家的位置。如果两个有颜色的方格靠在一起的话表示是“近距离”；两个有颜色方格之间相距一个方格表示是“中距离”；两个有颜色方之间相距两个方格则表示是“远距离”。由于每架光武的性能不同，所以距离将会影响光武的攻击效果。

在战斗的时候，玩家将会使用《樱大战》系列中最著名的“LIPS系统”，用限时决定的方法来确定玩家所作出的行动。当中的选项有“靠近”（近づく）、“远离”（离れゐ）、“储气”（气をためゐ）、“攻击”、“防御”、“闪避”、“意念移动”（テレポート）和“身体撞击”（体当たり）这些种类，其中“身体撞击”（体当たり）出现的条件是机体的能源低于一半时，而“意念移动”（テレポート）则是艾莉丝专用机体的专用技能。每次玩家行动时，画面上最多出现其中的三项给玩家选择，但是知力值将会影响选项的出现种类，例如知力值太低的话就不会出现“闪避”这个选项！知力值共分为三个等级：知力LV1时，知力值在8至16之间；知力LV2时，知力值在17至24之间；知力LV3，知力值在24至32之间。

巡　视

玩家将会在第一天入队体验之后，每晚睡觉之前到大帝国剧场的各处进行巡视。与在自由时间内的行动不同的是，帝剧事务所的由里、椿和霞不会在此时出现。另外要注意在玩家刚到帝都的首周巡视时，见到各卧室中的花组成员时，如果和她们谈话就能够取得前文所提到的特别道具。玩家可以从真宫寺樱那里得到仙人掌、从神崎堇那里得到香草、从玛利亚那里得到书本、从艾莉丝那里得到洋娃娃、从李红兰那里得到拼图、从桐岛蕉那里得到木板。当巡视完毕后，玩家就可以回到自己的卧室中休息，此时可以存储记录，但要留意此时的休息是不会补充体力的。

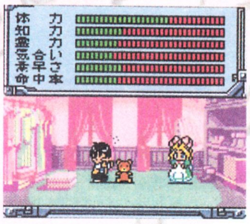
毕业考试



当玩家经过30天的特殊训练之后，终于要面对最后的毕业考试了。这也是决定玩家是否能成为将来帝国华击团的候补成员的关键性考核。

毕业考试的内容分为两种，包括特殊训练考核和模拟战斗考核。首先进行的是特殊训练测试，当中有六种测试给玩家选择，玩家可以选择其中一种进行。接着就是模拟战斗，它与平时星期六的训练一样，都是由玩家先选择好所要驾驶的光武，然后与敌机战斗。两个测试都对玩家的能力值有很大影响，所以各位都要在测试前好好选择测试内容和机体。

特殊训练



最后考试的其中一种测验。当中有六种特殊训练都是各由其中一位花组成员担任，其练习方法有如进行迷你游戏，每个训练的成绩也分了三个等级。它们将会于游戏中途到末段时间内出现，各位玩家可在这段时间内与女孩谈话，以取得训练机会来进行练习。下面就介绍一下每个训练的内容吧！

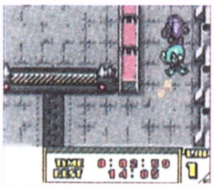
真宫寺樱

发生日期 22–24日

内容：樱将会在画面的左手边发出10块木片，位于右手边的玩家就要看准木片，按A键便能将之劈开。木片飞出的速度会随着发出木片的数量增多而加快，每次成功劈开木片都能取得相应的分数，连续将木片劈开的话还可得到更高的分数。

成绩	条件
大成功	7000分或以上
成功	2800分至6990分
失败	2800分以下

神崎堇



发生日期：22日、26日、27日

内容：这是与神崎堇的专用光武在赛道上进行跑步比赛的训练。赛跑的总圈数为3圈，只要按着A键便能使玩家的光武前进，如果按左右键则代表转弯。由于神崎堇的光武的速度也很快，所以玩家需要利用在中途拐弯处，尽快争取优胜位置。

成绩	条件
大成功	胜利
成功	失败（时间未超过5分钟）
失败	失败（时间超过5分钟）

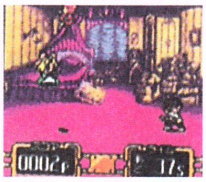
玛利亚

发生日期：20–22日

内容：一个同玛利亚比眼明手快的练习，练习共分为三个回合，每个回合都会在分为九格的版面中出现十次敌人，只要将敌人先击中者便能得分。操作方法是按A键发射子弹，一次六发，按B键是装子弹（即使未使用完枪膛中的子弹也可以再补充子弹）。

成绩	条件
大成功	2胜0败/2胜1败
成功	1胜2败
失败	0胜2败

艾莉丝



发生日期：12–13日、26–27日

内容：在这个练习中，玩家需要利用灵力控制着艾莉丝的小熊娃娃移动，并将由艾莉丝吹出来的肥皂泡弄破。按A键使小熊娃娃移动，按左右键则是控制它的移动方向。

成绩	条件
大成功	25个或以上
成功	15个–24个
失败	14个以下

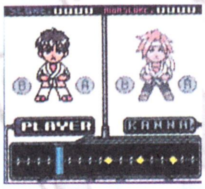
李红兰

发生日期：20–22日

内容：一个考玩家智力的训练。在该训练中，红兰将会给玩家20个问题让玩家解答，每条问题都是围绕着齿轮展开的。在画面上会有最多三个放置齿轮的地方，玩家就需要从三个大小不同的齿轮中，选出合适的设置在正确的位置。

成绩	条件
大成功	15个–20个问题
成功	10个–14个问题
失败	0–9个问题

桐岛蕉



发生日期：12–13日、16–18日

内容：桐岛蕉会在训练时作出数个动作示范，玩家就要在每个示范动作后，在适当的节奏中按下相应的键便能得分。在训练进行时，画面下方就会有一条显示节奏的测量计，只要测量计内的黄色球体移动到蓝色的地方时，便是按键的时候。

成绩	条件
大成功	2000分或以上
成功	1000分–1990分
失败	1000分以下

各光武战斗性能一览表

光武种类	必杀技	普通攻击距离	必杀技距离	附加效果
真宫寺樱的光武	破邪剑征·樱花放神	近距离	全部	提升少量储气、速度和命中率
神崎堇的光武	神崎风尘流·蝴蝶之舞	中距离	近距离或中距离	速度上升
玛利亚的光武	暴风雪女神	远距离	全部	命中率上升
艾莉丝的光武	Iris · Marionette	中距离	全部	灵力上升
李红兰的光武	小机器人攻击	远距离	全部	知力上升
桐岛蕉的光武	一百林牌	近距离	近距离	储气上升

游戏中的注意事项

选择光武

想取得女孩的信赖，首先就是要相信她，因此玩家在战斗时，应该使用该女孩的专用光武作战，虽说有些光武的能力可能较弱，但如果玩家能够充分发挥每个光武特有的性能，就可以百战百胜。当战斗完结，并且玩家又取得了胜利的话，原本驾驶该光武的女孩就会上前鼓励玩家，信赖度也会在此时上升。

听取情报

玩家除了可以在星期一找由里或霞来显示出在未来一星期花组队员出现的位置外，在平时找出她们也非常重要。因为她们会委托玩家将女孩的东西物归原主，其中例如红兰的发明、樱的护身符、女孩们的信件等，如果可以交还给物品的主人的话，她就会在多谢玩家之余也提高信赖度。

另外，有时与由里她们谈话时，她们也会将花组成员们最近想要的东西告诉玩家。玩家在听到后就可以在自由活动时间内找到该女孩，将那件物品送给她了。

角色	礼物
真宫寺樱	木刀
神崎堇	红茶
玛利亚	洋葱（ニンジン）
艾莉丝	蜂蜜（ハチミツ）
桐岛蕉	簪子（かんざし）
李红兰	高级碟套装（高级サラセット）

一定要取胜

在游戏中有很多模拟战斗、特殊训练和受女孩委托要办的事情，虽然失败并不会减低信赖度，可是如不成功的话，就会减少提升信赖度的机会。其中以进行特殊训练最为重要，因

为玩家一旦在特殊训练中取得好成绩，那么玩家就能在当天晚上发生与该女孩之间的特定事件，所以不能错过。另外对女孩给予的物品进行育成也一定要有恒心，否则便不能习得该女孩独有的必杀技了。

工作要认真

玩家在游戏中唯一的工作就是每天晚上的巡视。但是请千万不要小看这份工作，因为在巡视时遇到有女孩要求一起玩时，即使要减低信赖度也好，建议拒绝她的邀请。如果让其他女孩见到玩家在工作时嬉戏，信赖度就会大幅下降！

“思念”转达者

当女孩对玩家有一定的信赖度时，玩家就有可能遇上月组的队长——加山一雄。（D・S：无耻的加山一雄，我是不会求你的！！）此时，加山会向玩家提出3条有关女孩的问题，不论答对答错，他也会将玩家对该女孩的“思念”代为转达。

最后的约会

想知道自己在这个月中努力与女孩建立良好关系的结果吗？28日就是玩家的审判日！！如果女孩子真的对玩家有好感的话，她就一定会在那天晚上主动找到玩家，并邀请在29日一同去约会（D・S：这又让我想起了同杉本樱子之间那刻骨铭心的约会之夜，那是我永恒不灭的梦！）；反之，如果那天没有女孩邀请玩家约会的话，大神一郎便会在29日早上请求玩家代替其工作一天！（D・S：如果哪位玩家遇到了这个结果，就表示你输给了大神一郎，残念……D・S才不相信大神一郎的那套请假谎言，因为他根本就是自己去约会了！！！）

大结局

在游戏中一共有8个结局。花组六名女性成员各一个，一个大神一郎送别的结局，最后就是玩家一事无成的BAD ENDING。另外要注意的就是每个结局在完成后都能换取不同的点数（POINT），具体用途见下文。

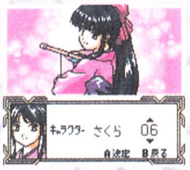
爆机后的小礼物

可能玩家在该游戏的标题画面中看到了“浪漫堂”、“宝箱”和“迷你游戏”（ミニゲーム）三个选项，但是却没有内容。不用担心，只要玩家在正式游戏中取得了一次GOOD ENDING，就可以进入这些模式中。

浪漫堂

一个出售与本游戏有关物品的地方，当中有花组成员的照片、特别事件簿、声音欣赏集、游戏用的道具等，每件道具都需要利用不同数量的POINT（ポイント）才能换取，而POINT的取得方法除了上文提到的，还可以通过玩迷你游戏或者使用“真宫寺樱迷你计步器”的红外线通讯来获得。（注“真宫寺樱迷你计步器”就是本刊第六期“美少女游戏人物大赏”的一等奖奖品，市面上并不多见。）

宝箱



用来欣赏在“浪漫堂”中所购买的物品，完全可以说是一个鉴赏模式。

迷你游戏

在正式游戏中的特殊训练在这里就成为了迷你游戏，等级评价扩大到5种，并且有普通难度和高难度可供选择，相当有趣。

花组成员小档案

真宫寺樱

年龄：17岁
生日：1905年7月28日
身高：155cm
体重：44kg
血型：A型
出生地：宫城县
在剧院中经常出现的地方：窗台、大堂

神崎堇

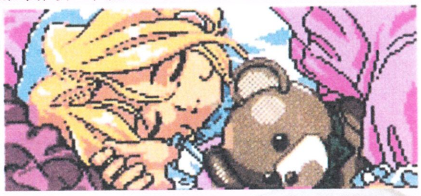
年龄：16岁
生日：1907年1月8日
身高：161cm
体重：50kg
血型：B型
出生地：神奈川县
在剧院中经常出现的地方：休息室、服装间、音乐屋、游泳池

玛利亚

年龄：19岁
生日：1903年6月19日
身高：186cm
体重：65kg
血型：O型
出生地：俄罗斯
在剧院中经常出现的地方：休息室、窗台、礼堂、书库

艾莉丝

年龄：9岁
生日：1913年7月5日
身高：106cm
体重：18kg
血型：AB型
出生地：法国
在剧院中经常出现的地方：窗台、音乐屋、服装间、中庭



李红兰

年龄：17岁
生日：1906年3月3日
身高：156cm
体重：42kg
血型：B型
出生地：中国
在剧院中经常出现的地方：地下机械库、地下仓库、书库

桐岛蕉

年龄：19岁
生日：1903年9月7日
身高：197cm
体重：78kg
血型：B型
出生地：日本冲绳岛
在剧院中经常出现的地方：食堂、锻炼室、中庭

文：慕容非

PS	SQUARE	RPG	1-2 人玩
	2000年11月30日发售		需1格
CD-ROM	–		

圣剑传说

SQUARE的千禧年特辑中，都是大作级的游戏回归，正好是经典回顾的好题材。选择《圣剑传说~LEGEND OF MANA》，一半是它的优秀，另一半是我的怀旧，因为当年在超任时代的《圣剑传说3》，是一只让我痴迷至今的好游戏，6名角色，理论上有24种组合，我就使用过其中17种通关过，现在想起来，仍然有很感动的心情，所以就写了本文，献给所有喜爱《圣剑》的人们。

千禧特辑也有新的要素加入的，看看这个音乐盒，会在某个地点出现的，打开后就有特别的音乐出现了，想不想找到它呢？

一

A. F的取得

NO.	A.F	地域	光	暗	木	金	火	土	风	水	取得方法
1	ポスト	マイホーム	1	0	1	0	0	1	0	0	开始便持有
2	积み木の町	ドミナの町	0	0	0	2	1	0	0	0	マイホーム的草人
3	车轮	リュオン街道	0	0	1	0	0	1	1	0	“ニキータ商い道中”中
4	ヒスイの卵	メキブの洞窟	0	1	0	0	0	1	0	1	琉璃成为同伴后与レイチェル说话
5	石の目玉	キルマ湖	1	0	1	0	0	0	0	1	“まいごのプリンセス”终了时
6	炎	断崖の町ガト	0	0	0	0	1	0	2	0	“ニキータ商い道中”终了时
7	兽王のメダル	ジャングル	0	0	2	0	1	1	0	0	“ニキータ商い道中”终了时
8	萤袋のランプ	月夜の町ロア	1	2	0	0	0	0	0	0	“まいごのプリンセス”终了时
9	砂バラ	デュマ沙漠	1	0	0	0	1	0	1	0	“兽王”终了时
10	震える银さじ	奈落	0	2	0	0	2	0	0	0	“精灵の光”终了时
11	数秘术の石版	ミンダス遗迹	0	0	1	0	1	1	0	0	“兽王”终了时，“炎壁に刻む炎の道”终了时
12	サンゴの烛台	マドラ海岸	1	0	0	0	0	0	1	2	“星に愿いを”终了时，“炎壁に刻む炎の道”终了时
13	坏れた人形	ゴミ山	1	1	0	0	0	0	0	1	“星に愿いを”终了时，“续ニキータ商い道中”终了时
14	骨のカンテラ	ノルン山脉	1	0	0	0	0	1	2	0	“红き堕帝”终了时
15	さびたイカリ	港町ポルポタ	1	0	0	1	0	0	0	1	“危险なアフタヌーンチィー”终了时
16	月读の镜	レィリスの塔	0	1	0	0	1	0	1	0	“锻冶屋ただいま闭店中”终了时
17	魔道书	魔法都市ジォ	0	1	0	1	1	0	0	0	“灾いを呼ぶ人形”终了时
18	龙骨	骨の城	0	0	0	1	1	1	0	0	“群青の守护神”终了时
19	瓶诘の精灵	ウルカン矿山	0	0	0	2	0	1	0	0	“波间に眠る追忆”终了时，“危险なアフタヌーンチィー”终了时
20	海贼のカギ爪	海贼船バルド	0	0	0	1	0	0	0	2	“波间に眠る追忆”终了时
21	とけない心	フィーグ雪原	0	0	0	0	0	0	1	1	“ホワイトパール”终了时
22	滴る绿の枝	白の森	1	0	1	0	0	0	1	0	“紫绀の怨灵”终了时
23	黄金の种	果树园	0	0	2	0	0	1	0	0	果树园中结出大量果实
24	爱のブロチ	ルシエイメア	0	0	1	0	0	0	0	1	“上天の光”中
25	宝玉の王杓	煌めきの都市	0	1	0	2	0	0	0	0	“ティアストーン”中
26	マナの剑	マナの圣域	3	3	3	3	3	3	3	3	“梦の槛の中へ”终了时

二

A. F的配置及对玛娜力量的影响

其实就是A.F本身的数值加上周围邻接的A.F的基本数值的平均值。有些事件只有在玛娜力量达到特定等级才会发生的。

三

人物的取得

名字	种族	特殊能力	登场事件	加入地点
主人公	男	HP 恢复量 UP	—	—
主人公	女	HP 恢复量 UP	—	—
コロナ	魔法使	魔法力上升	小魔法使	マイホーム
バド	魔法使	精神上升	小魔法使	マイホーム
琉璃	珠魅族	必杀槽增长加快	まいごのプリンセス	ドミナ酒场、ジオ宝石店、煌めきの都市 2F
真珠姬	珠魅族	状态异常全回复	まいごのプリンセス	煌めきの都市 2F
レディーパール	珠魅族	必杀槽全满	幸せの四つ叶	风精灵之日（ジンの日）在煌めきの都市最上阶
ニキータ	行商人	ボナス・ルク	ニキータ商い道中	"最后の商い道中"结束后，魔法都市的露天酒吧
ダナエ	兽人	—	ガイアの智慧	寺院
ラルク	龙族	攻击增加	红き堕帝	奈落
シエラ	龙族	防御增加	群青の守护神	白の森
エレ	海妖族	魔法防御增加	たゆたう歌声	海岸西面的鸟巢
エスカド	剑士	所有属性的魔法攻击增强	二つの炎	在"ポキール·梦への诱い"事件中，最后选择"エスカデにつく"，之后就可在密林（ジャングル）中的贤者处找到他
エメロード	珠魅族	HP 恢复量 UP	幸せの四つ叶	"幸せの四つ叶"中，选择"骑士になってくれ"和"骑士役を引き受ける"

四

指令技

基本的指令技本刊已经介绍过，这次介绍一些加入精灵卡片后的特殊技！

冲击系

出招指令——→、→、△

技名称	武器类型	加入的精灵卡片
卡奥斯斩	大剑	堕天使
グングニル	枪	天上之支配者
三叉戟	枪	海神
光之枪	枪	勇者
カドウケウス	杖	风神
绿姬	双截棒	众神之黄昏
落凤射	弓	智者
太阳箭	弓	太阳神
精灵射	弓	妖精（森）
マジカルシュート	弓	カラス、狼、魔女都具备后
大木斩	战斧	巨兽
破城击	大锤	锻冶之神
マグマ之锤	大锤	火山
雷电之王杓	杖	天上之支配者
红梦	双截棒	众神之黄昏
化金一击	杖	暗之翼

升龙系

出招指令——（右斜下）、△

技名称	武器类型	加入的精灵卡片
毒刃	短剑	兽头神
手练之刃	短剑	道化师
阳光	片手剑	太阳神
月光	片手剑	月之女神
灾炎	片手剑	破坏神
屠龙斩	片手斧	军神
マキ割	片手斧	探索者
卡奥斯斩	大剑	堕天使
ミダス之手	拳套	王样
白舞	双截棒	众神之母
月光射	弓	月之女神
白舞	双截棒	众神之黄昏
ミルニョル	大锤	雷神
大地之锤	大锤	妖精（山）

跳跃系

出招指令——←、→或→、←·△

技名称	武器类型	加入的精灵卡片
凶手之刃	短剑	蝇王
吸血剑	片手剑	月之魔女
屠龙斩	片手斧	军神
ラグナロク	大剑	众神之黄昏

精灵卡片之章

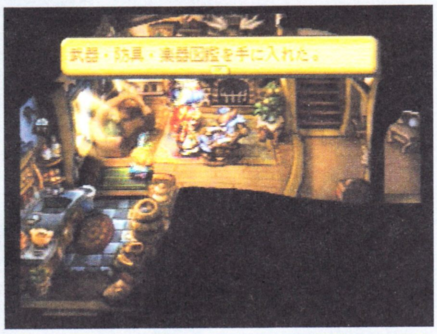
下面介绍产生各种精灵卡片所需要的道具情况，方便大家作铁匠啊！

WORLD

世　界　树——とげとの种
太 古 之 月——カォスのクリスタル
镜 面 世 界——镜のかけら
天　　　秤——バネバナナ
死 之 大 地——墓场之土
众神之黄昏——时计バネバナナ

STAGE

いばらのしげみ——灰
火　　　　山——ダイタローレル
塔——愈しの爪、ロケットババヤ
泉——フィッシュフルーツ



天上十二神

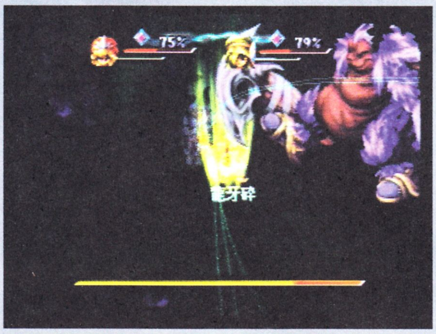
天上之支配者——スベトバジル
众 神 之 母——ハートミント
太　阳　神——阳光のクリスタル
月 之 女 神——月光のクリスタル
雷　　　神——电气の素
爱 之 女 神——乙女のため
丰收之女神——ムギの穗
海　　　神——イルカキューリ
风　　　神——さいころいさご
智 慧 女 神——香油
锻 冶 之 神——エール
军　　　神——龙の血

邪神七将

堕天使——天使のはね
月之魔女——吸血牙
蝇王——透明のはね
暗之翼——コウモリ黑焼き
破坏神——锐の爪
兽头神——毒之牙
巨兽——巨兽の角

英雄

智者——读めない卷物
勇者——龙の息
探索者——ひとふさのウール

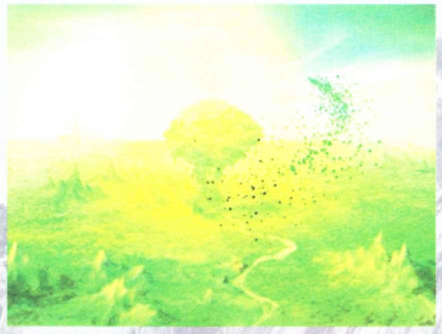


乙女

ささげられし娘——绝望のさけび
かとをかされし娘——ユリグリンピース
天かける娘——天马のはね
苹果娘——サンタリンゴ
晓之娘——辉のクリスタル

妖精

妖精（海）——マキガイカブ
妖精（森）——蝶のはね
妖精（山）——エール
妖精（靴）——シューズビワ・ハイヒールペア
妖精（家事）——ふさふさのけだま



小恶魔

小恶魔（傲慢）——つぶらな瞳
小恶魔（懒惰）——ねむたい瞳、さびのこな
小恶魔（嫉妒）——うつろな瞳、ねむりのこな
小恶魔（好色）——あやしい瞳、臭の息
小恶魔（愤怒）——けゎしい瞳、毒の粉
小恶魔（强欲）——あぶない瞳
小恶魔（大食）——とぼけた瞳、まひのこな

神兽

不死鸟——燃ぇさかるはね 一角——クジラトマト

精灵

光精灵——ウィスプ金货、ウィスプ银货
暗精灵——シェイト金货、シェイト银货
木精灵——ドリアード金货、ドリアード银货
金精灵——アウラ金货、アウラ银货
火精灵——サラマンダ-金货、サラマンダ-银货
土精灵——ノーム金货、ノーム银货
风精灵——ジン金货、ジン银货
水精灵——ウンヂィーネ金货、ウンヂィーネ银货

其他

カラス——漆黑のはね
魔法使——イオウ
魔女——水银
王样——クラウンガーリック
王女样——ハニーォニオン
道化师——パンプキンポム
僧侣——圣水

五

宠物

宠物们有八种性格

性格	性格对战斗的影响
无性格	就只会重复前进、后退、待机这些动作了，偶尔也会做攻击。
热血	对近距离敌人的攻击概率上升25%，后退概率下降25%，会心一击的概率上升10%。对中距离的敌人，前进概率上升25%。
傲慢	对近距离敌人，待机概率上升10%。对中距离敌人，前进概率上升25%。
冷静	对近距离敌人，后退概率下降25%。对中距离敌人，攻击概率上升33%，前进概率下降25%。
优柔	对近距离敌人，攻击力下降10%。对中距离敌人，50%的概率自己决定攻击方式。
懒惰	对近距离敌人，攻击概率下降15%对中距离敌人，做出无精打采的姿势概率上升25%。
亲密	中、远距离的敌人，不在攻击直线上时，靠近主角的概率上升25%。
寂寞	当让它自己决定行动时，15%的概率只懂得靠近主角。

对于一只宠物是否值得培养的问题，有一种很没人格的做法，就是试试看把它卖掉！如果卖价高的话，就证明是个好宝宝！不过它是会骂你的哟！

如果有朋友特别有爱心想要培养一只很弱的宠物的话，通常难度会很高，因为它通常是

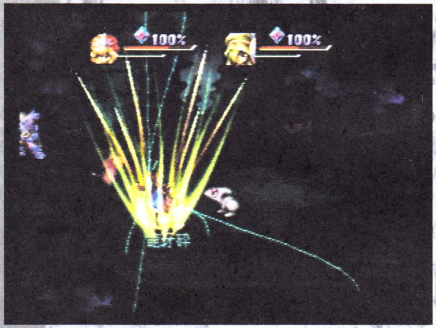
被敌人一下就打趴下了！现在提供两个办法：

1、用“放牧”指令先提升它的等级。

2、装备“持れなぃ指轮”使经验值平均分配，不然它可是会一级都难升的。

捕捉宠物的地点

兽　(五种)——キルマ湖・东の湖岸、白の森
鸟　(六种)——ノルン山脉&リュオン街道
植物 (六种)——キルマ湖・森の中&ジャングル・右方
虫　(五种)——デュマ沙漠、ノルン山脉
は虫类 (五种)——メキブの洞窟&リュオン街道(洞窟)
鱼　(五种)——マドラ海岸・イーストエンドビーチ、海贼船
不思议 (五种)——メキブの洞窟&ウルカン(读音：威尔刚？？)矿山
恶魔 (五种)——ジャングル・左方、奈落
龙　(三种)——フィーグ雪原
不定形 (五种)——マドラ海岸、断崖の町ガト・洞窟
不死 (五种)——骨の城、ミンダス遗迹
物质 (五种)——レイノスの塔、ごみ山
亚人种 (七种)——フィーグ雪原左下方(暗属性3以上)、キルマ湖(光属性3以上)、ジャングル・正中(妖精之森右边,木属性3以上)、ゴミ山(土属性3以上)、デュマ沙漠(木属性3以上，事件"震える砂"进行时)、ノルン山脉



(火属性3以上)、月夜の町ロア(木属性3以上，暗属性3以上)

六

武器、防具的作成

推荐使用的原料：

アダマンタイト
龙鳞
フルメタル
アルテナ
マイア铅
ガイアの泪
ネメシス陨石
ピエラ陨石
化石

至于肉类或者种子嘛，建议就省省吧……

制造超强力武器的方法实例说明：

先要拥有大量的"光辉之水晶"(辉きのクリスタル)，精灵金币或者银币当然也是要有的啦！

具体方法简单得很，就是把金币和水晶交替使用注入到武器中，等金币代表的属性等级达到6时，就换一种属性。但是重点就在下面！注入的精灵金币是要按顺序来进行的，必须依照"金——木——暗——光——水——土——风——火"的顺序注入，如果你要对着干的话也可以，反正会哭的人不是我……

七

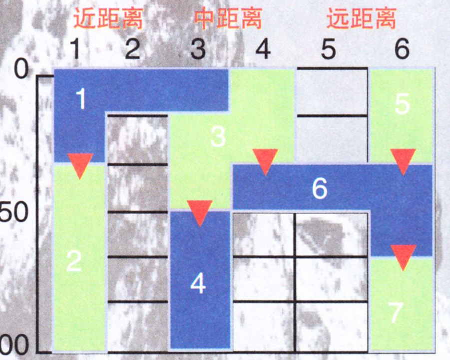
机器人作坊

每个机器人都是由"至多一件武器"和"至多三件防具"组合而成的，武器和防具的质量直接影响着机器人的性能，并且其中的精灵属性也会遗传到机器人身上。机器人的种类是有七种，下面介绍种类和武器的关系。

无武器——通常系
短剑、枪、杖——枪系
片手剑、片手斧——刀刃系
双手剑、双手斧——铁链系
双截棒、大锤——斧头系
弓——射击系
拳套——拳击系

电脑芯片的研究

电路板是由6X6的方格组成，机器人根据



放在电路板上的芯片中所含的指令而行动，但是在同时有多个芯片的时候，机器人是怎样进行判断选择的呢？这就要看下面的分析了。

在下面的图中，RANGE是战斗中机器人与敌人的距离，GAUGE是机器人的行动计量槽，随时间而增长，范围是0~100，到达100时就返回

到0。

在机器人行动的时候，RANGE与GAUGE的交叉点所在方格放的芯片就会被机器人执行，没有芯片的时候机器人就会自己决定行动。

在GAUGE槽的计量接近100的时候，增长速度就会变慢，即是说停留在这阶段的时间会比较长，因此应该尽量把强劲的芯片放在下面以提高被执行的概率。

隐藏的事情：

黄金之种

想要多一个果园种道具吗？其实只要在果园里种植超过60次东西，果树就会送给你一颗"黄金之种"，之后在大地图中使用就会出现新

的果园了！

丙子椒林剑

要得到这究极武器的话，就要先完成"紫绀的怨灵"这个剧情并记录。然后要想办法拷一个《SAGA FRONTIER 2》的记录到《圣剑传说》所在的记忆卡内，接着读取记录再次到"骨之城"打倒ポロンの怨灵，就可以得到这把神剑了！

迷你游戏

1、在大地图中建造了(3x3)九个地点后，仍旧在大地图下，按住L1键2-4秒，就会出现小游戏。

2、经过"宝石泥棒篇"后，在火曜日到多米尼镇的酒店，就会有怪人出现和你玩游戏，有很多珍贵道具的哦。

本栏目感谢深圳"华城新机地"游戏机专卖店友情提供软(硬)件支持。　电话：(0755)2286364　2223012

文：慕容非

由于篇幅的关系，《勇7》的攻略非常简单（擦汗……），现在把有疑问的地方再写一遍。（哈，不是更浪费版面？流汗中……）

“大艾斯塔王城”的“问号石版”

击倒魔王后，主角们会到处接受人们的赞赏，在到“大艾斯塔王城”见国王时，在城下町的水井中得到一块“**こわれた**石版”，带着它到地道去，途中使用“**さいごのカギ**”打开铁门，里面会有一个空宝箱，把石版放进去就会出现记录的提示，记录之后reset提取记录，就会发现回到了打魔王前的那一刻，这时去打开宝箱，就可以得到“问号石版”。（要再打一次大魔王）

“ルーメン村”的毁灭

在上次的攻略中最后“**ルーメン**村”是被毁了的，这个原因是……是……是因为慕容非是个冷血的人！（豁出去了？……）

其实如果在村民要求主角消灭“**チビイ**”时不接受委托，然后到东面的山坡帮助村民避难，再帮助“**チビイ**”，这样回到现实世界时，“**ルーメン**村”就会恢复了生机。

非常感谢上海市徐汇区的阙夏同志（17岁，玩龄8）指正我的错误（对你的好友king的景仰之情有如滔滔江水……），希望今后大家有什么类似的发现或者心得也在调查表上告诉我们。

方便地搜集移民

在现实世界出现“**フーオリッシュ**”后，去那里的教堂找到一个移民并介绍他到移民村，接着存盘，退出游戏再提取记录时，就可以看到新的移民（如果不行的话就与神父身边的女子和其他人说话，反复几次就会见到），另外，使用这个方法时，最好不要在其他地方记录或者去过去的世界。

据编者试验，这招好像在其他地方也可以使用，不过概率就有点问题，大约是1%~2%，越往后面越低。

本绝招由上海虹口区张任军（17岁，玩龄8）提供。再次感谢热心的朋友们！

张朋友还说要有一张“全道具、全怪物表以供参考”！？这是在谋杀慕容吗？

世界地图秘宝传说

有没有人注意到《勇者》的调查指令是几乎在任何情况下都可以使用的呢？这就让人想到--是不是在某个一般不会注意的地方有珍贵道具存在呢？

这次的实验是在艾斯塔岛的大地图上进行！

勇者斗恶龙

1、在本次实验任务下达以后，实际进行之中这才意识到其艰巨性，但是还有办法挽回吗？

结论：病从口入，祸从口出。

2、好！正式组成"世界地图"调查队进行探索！（成员：1人……）从鱼铃村开始，一步一步开始调查，会发现什么呢？我怀着期待的心情工作着……

十字键与调查键交替地按动，这个动作开始成为条件反射了。一小时过去，没有发现什么……但是我不会灰心的……

结论：千里之行，始于足下。

3、等我调查过"**エンゴウ**"和"**オルフイー**"周围时，已经用去了6小时，但是还是没有发现什么……

耳边传来某人的话——"一步一步调查，这人脑袋有病？"，我忽然有觉醒了"杀意之波动"的感觉，甚至想像八神那样暴走一次……

我嘴里小声吟唱着"**ザラキ**"（注：即死咒文，攻击敌一组），在心里告诉自己要冷静，要有信心……

结论：卧薪尝胆。

4、今天调查进行到了"**グリンフレーク**"，但是什么也没找到。我行走的时候非常沮丧。

终于厌倦了战斗，一口气买了100瓶圣水不停使用，工作效率提升了不少。

结论：饮鸩止渴。

5、面前是广阔的沙漠，在这里调查了多久，我已经记不起了，只是手腕越来越痛了。

别人都已经陆陆续续交稿了，我的调查进行中……

途中使用对话系统想缓和一下心情，可是……不行……

ガボ："……。"

ラリベル："……。"

没人理我。

结论：自作孽，不可活。

6、40小时过去。

我想睡觉，可是眼前老是晃动着老编"温和的笑脸"，睡不着……

终于探索到"**ハーメリル**"周围，还是没有发现，跟老编商量吧，做成连载吧？

我要睡觉……

结论：自作自受。

附录：比窦娥还冤的慕容非

原始条件：《勇者》发售。

引入条件：决定要做攻略。

做成小说　　做成流程

引入条件：《机战α》的黑历史……

预计需要30~40页，枪毙。　　预计18页，OK。

运行环境：使用老迈的PS完成游戏。

按以往形式写流程　　做出“实用”特色

引入条件：杂志延期发售。

与其他杂志雷同，枪毙。　　整理资料做表格，OK。

引入条件：自言自语，会被骂的。

引入条件：表格没有观赏性。

引入条件：想保留《勇者系列》探索的乐趣，因此不说明道具所在地点。

运算结果：各位看到的攻略。

引入条件：调查表出现。

看　　不看

有助于了解自己的缺点，OK。　　天方夜谭，枪毙。

引入条件：8%的反对率。

引入条件：有观点认为慕容非在偷懒。

引入条件：《杂志社奖惩条例》。

运算结果：慕容非忍饥挨饿。

衍生结果：孟姜女哭倒长城，慕容非……

系统死机中……

文：GOUKI

世界足球实况胜利11人2000～U-23奖牌的挑战～

资料篇（续）

跳跃力（ジエンプ）达到19的队员

球员名	位置	擅长脚	所属球队及球衣号码	ML中所需点数
戴维斯	后腰[DH]	左脚	荷兰8号或尤文图斯26号	36
罗伯特·卡洛斯	边后卫[SB]	左脚	巴西6号或皇马3号	36
萨拉斯	中锋[CF]	左脚	智利11号或拉齐奥9号	32
雅辛	守门员[GK]	右脚	欧洲元老明星队1号	30
萨莫拉诺	中锋[CF]	右脚	智利9号或国际米兰18号	30
图拉姆	边后卫[SB]	右脚	法国15号或帕尔马21号	30
乔布	中锋[CF]	右脚	喀麦隆21号	24
松戈	守门员[GK]	右脚	喀麦隆22号	24
巴班吉达	边锋[WG]	右脚	尼日利亚13号或阿贾克斯19号	24
伊克佩巴	中锋[CF]	右脚	尼日利亚20号或多特蒙德24号	22
坎波斯	守门员[GK]	右脚	墨西哥1号	22
代亚耶亚	守门员[GK]	右脚	沙特1号	20
西莫	中锋[CF]	右脚	喀麦隆14号或U-23队8号	18

带球能力（ドリブル）达到19的队员

球员名	位置	擅长脚	所属球队及球衣号码	ML中所需点数
马拉多纳	前腰[OH]	左脚	世界元老明星队10号	50
克鲁伊夫	前腰[OH]	右脚	欧洲元老明星队14号	50
罗纳尔多	中锋[CF]	右脚	巴西9号或国际米兰9号	50
加林查	中锋[CF]	右脚	世界元老明星队20号	40
齐达内	前腰[OH]	右脚	法国10号或尤文图斯21号	40
皮耶罗	中锋[CF]	右脚	意大利10号或尤文图斯10号	40
博班	后腰[DH]	右脚	克罗地亚10号或AC米兰10号	36
贝斯特	边锋[WG]	右脚	欧洲元老明星队2号	32
奥特加	前腰[OH]	右脚	阿根廷10号或帕尔马10号	30
艾迪森	中锋[CF]	右脚	巴西18号	24
菲戈	边卫[SH]	右脚	葡萄牙7号或巴塞罗拿7号	24

技术（テクニック）达到19的队员

球员名	位置	擅长脚	所属球队及球衣号码	ML中所需点数
马拉多纳	前腰[OH]	左脚	世界元老明星队10号	50
克鲁伊夫	前腰[OH]	右脚	欧洲元老明星队14号	50
罗纳尔多	中锋[CF]	右脚	巴西9号或国际米兰9号	50
普拉蒂尼	前腰[OH]	右脚	欧洲元老明星队10号	44
济科	前腰[OH]	右脚	世界元老明星队8号	44
贝利	中锋[CF]	右脚	世界元老明星队9号	44
加林查	中锋[CF]	右脚	世界元老明星队20号	40
博格坎普	中锋[CF]	右脚	荷兰10号或阿森纳10号	38
博班	后腰[DH]	右脚	克罗地亚10号或AC米兰10号	36
罗伯特·巴乔	中锋[OH]	右脚	国际米兰10号	32
斯托伊科维奇	前腰[OH]	右脚	南斯拉夫10号	26

积极性达到19的队员

球员名	位置	擅长脚	所属球队及球衣号码	ML中所需点数
欧文	中锋[CF]	右脚	英格兰10号或利物浦10号	44
舍甫琴科	中锋[CF]	右脚	乌克兰10号或AC米兰7号	40
奥特加	前腰[OH]	右脚	阿根廷10号或帕尔马10号	30
布冯	守门员[GK]	右脚	意大利1号或帕尔马1号	28
迪卡尼奥	前腰[OH]	右脚	西汉姆联队10号	26
伊基塔	守门员[GK]	右脚	元老世界明星队1号	24
麦卡锡	中锋[CF]	右脚	南非16号或U-23队9号	24
タモーレ	中锋[CF]	右脚	西班牙U-23队16号	18

反应能力（レスポンス）达到19的队员

球员名	位置	擅长脚	所属球队及球衣号码	ML中所需点数
米拉	中锋[CF]	右脚	元老世界明星队9号	36
萨拉斯	中锋[CF]	左脚	智利11号或拉齐奥9号	32
罗马里奥	中锋[CF]	右脚	达·伽马11号	32
雅辛	守门员[GK]	右脚	欧洲元老明星队1号	30
布冯	守门员[GK]	右脚	意大利1号或帕尔马1号	28
松戈	守门员[GK]	右脚	喀麦隆22号	24
布兰科	中锋[CF]	右脚	墨西哥10号	24
迪达	守门员[GK]	右脚	巴西1号	22
坎波斯	守门员[GK]	右脚	墨西哥1号	22

头球准确度（ヘディング）达到19的队员

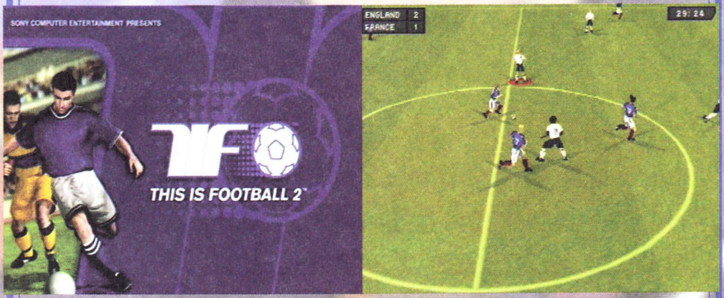
球员名	位置	擅长脚	所属球队及球衣号码	ML中所需点数
贝利	中锋[CF]	右脚	世界元老明星队9号	44
比埃尔霍夫	中锋[CF]	右脚	德国20号或AC米兰20号	36
哈坎·苏克尔	中锋[CF]	右脚	土耳其9号	26
西蒙尼	后腰[DH]	右脚	阿根廷14号或阿齐奥14号	22

弧线球能力（カーブ）达到19的队员

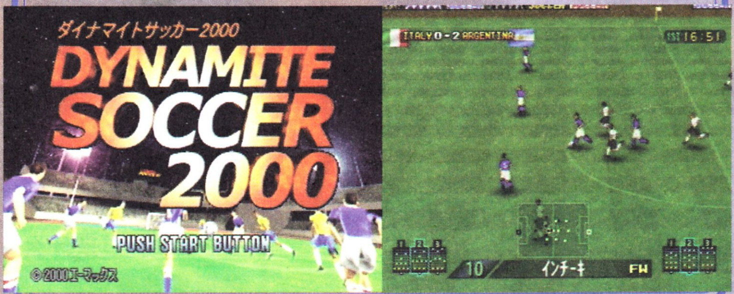
球员名	位置	擅长脚	所属球队及球衣号码	ML中所需点数
贝克汉姆	边卫[SH]	右脚	英格兰7号或曼联7号	40
佐拉	中锋[CF]	右脚	切尔西25号	36
米哈伊洛维奇	中后卫[CB]	左脚	南斯拉夫11号或拉齐奥11号	32

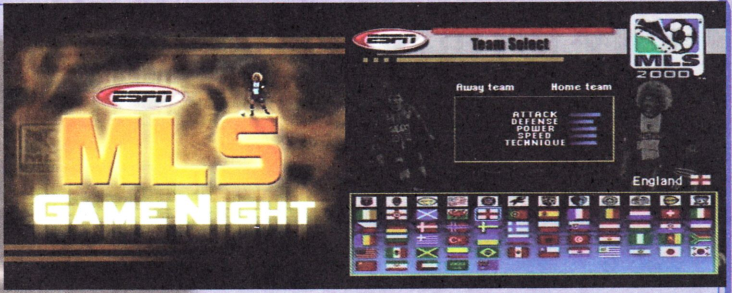
随便聊聊

年底了，欧洲各国联赛都已进入如火如荼的阶段，这就意味着又到了出足球游戏的黄金时期了。关心足球游戏的朋友们一定会发现最近市面上多出了不少新的足球游戏，比较引人注目的有SCEE在欧洲发行的《这就是足球2》（《THIS IS FOOTBALL 2》）以及AMAX的《DYNAMITE SOCCER 2000》。前者从名字上就可以看出到是二代了，之所以将这款游戏拿出来说一说，一是因为游戏本身的素质还算过得去，资料比较详实是它的一大优点。二是因为曾在英超的比赛中见过它的广告牌。算起来SCEE在欧洲赛场为自己的游戏做广告的好像也只有两款：大名鼎鼎的《GT赛车》与这个《这就是足球》。拿出来在球场做广告的游戏想必不会太差吧？片头有一段还算说得过去的



CG，操作性方面不比《WE》系列，比《FIFA》系列要强一些。短传、长传、穿越球、假动作等设定一个不少，比较有新意的是将铲球分为技术性铲球与恶意伤人性铲球，当然，恶意铲球是肯定吃牌的。再说说AMAX的《DYNAMITE SOCCER 2000》，之所以将这个游戏拿出来说多少带点个人感情色彩，因为在SFC时代KONAMI的《实况世界足球》系列还未推出的时候自己曾是疯狂的EPOCH《兴奋舞台》（《EXCITE STAGE》）系列的玩家，虽然那款游戏有太多的不合理，但……算了，别扯远了。自己曾一直以为EPOCH在8月底出的那个PS版的《兴奋舞台2000》就是此系列的最新作，并且对那款游戏大失所望，不过看到此作才知道自己的那份失望原来可以稍稍抛弃一些，看来SFC版的那套制作班底早跑到AMAX里去了。游戏还算是秉持了它一贯流畅的游戏画面、一贯的没有解说语音、一贯的一个手柄控制10人、一贯的任意布置阵型……如果你和我一样曾是《兴奋舞台》系列的拥护者，不妨试试这个游戏，也许你会找到一些往日的感觉。（怎么说得像个老头子？）





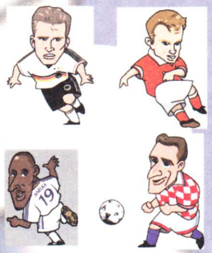
接下来应部分玩友的要求介绍一下KONAMI与ESPN合作推出的《WE4》美版《ESPN MLS GAMENIGHT》。KONAMI与ESPN在体育游戏上的合作现在来看应该是全面展开了，PS2的那款奥运游戏在北美发售时也改名为《ESPN 国际田径》。这款美版的《ESPN MLS GAMENIGHT》其实与《WE4》没有什么太多区别，片头改为了实拍片段剪辑，加入了美国大联盟的球队，所有队员的名字均以英文显示（废话），不过国家队则照例不是真名。并且最让人受不了的是在比赛时那个解说员居然不念球员的名字（哪怕有点像也好啊？），而是清清楚楚地把球员的球衣号码读出来，一场比赛下来听见净是“X号传给X号”、“X号！！！！”之类的话……极不适应。

最后要说的是即将发售的几款足球游戏。KCET将会在11月30日推出《J-LEAGUE WE2000 2nd》，从名字上就知道这款游戏是6月份那款J联赛的修改版。但令人失望的是两款游戏的不同之处只是在于球队球员的资料上，比如已经回国的明波浩将出现在游戏中。但对于我国玩家来说意义不大，算了吧。KCEO将会在12月14日发售《实况 WORLD SOCCER 2000》的改良版本《实况 WORLD SOCCER 2000 U-23 FINAL EDITION》，这也是KCEO在PS2上的第二款足球游戏。这款游戏修改了前作中的不足之处，对于游戏时拖慢的现象也进行了改良。著名的“剧情模式”也将会更新，球员资料方面也会用到更新之后球员资料，有29支国家队将会采用实名。并且通过新增的模式让玩家之间互相交换在育成模式中培养出的球员。总的来说肯定要比8月份的前作素质更高，不过对于现在已熟悉了KCET的《WE》系列操作方式的玩家来说，是否考虑购入那就是见仁见智了。等《WE5》出来再购入PS2的玩家我想应该不算少吧？TAITO将会在12月2日推出《伟大射手》(GREAT STRIKER》)，这款游戏的最大特点就在于除了可用手柄来玩外还对应语音控制器，可以通过语音来控制场上球员的跑动、射门、传球等，不过发音就得是日文了，如果想尝试一下这套PS2新周边的玩家除了要购入这套控制器外，还得学会日文单词发单哦！游戏的画面非常出色，队员的动作表现也很到位，是一款看起来很不错的游戏。(最重要的操作性当然只有玩到才能知道。) SEGA将会在12月14日发售《J联盟创造职业球会 特大号》，这款游戏一直以来都有一批固定的支持者，不过该游戏的前作在国内量不多，主要的原因就是因为这款游戏太“专业”，而即将推出的“特大号”相信货源方面情况不会比前作好多少，想购买此游戏的忠实玩家要有和店家打价格战的心理准备了。

最最后补充一点，《FIFA2001》的PS2美版已经推出了，与此同时上市的还有PS版的《FIFA2001》，不知道EA SPORT 葫芦里卖的是什么药？天知道。

经过了3期6页的资料集，《实况胜利十一人 2000～U-23奖牌的挑战～》（以下简称《WE2000 U-23》）资料提供部分基本上就算是告一段落了，今后还有什么关于资料上的问题请写在调查表上、E-MAIL或是寄信来都会尽量给予满意的答复。接下来的N期我们就将会进行最专业、最实用的技战术研究了。《WE2000 U-23》与《WE4》的差别没有《WE3 FINAL.VER》与《WE4》之间那样明显，但仍然还是很有研究价值的。毕竟在《WE5》出来之前，或是说在PS上，你是很难玩到更好的足球游戏了。大家有什么心得体会、例如具体到某一球员的使用方法、某一球队的具体阵型、某支球队的优缺点等都属于我们的研究范围，欢迎大家投稿，参与进来。自从年初以来GOUKI的这个足球游戏版块能一直办到现在，是和大家的支持分不开的，希望大家继续支持！^_^这几期由于要准备MGS的专题，连玩《WE2000 U-23》的机会都没多少，因此对此游戏的感受也肤浅，不过凭着对心爱游戏的热爱还是熬夜摸索了一番，对于个别进球进行了分析，“让我们做得更好！”

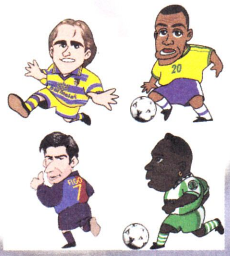
用事实来说话



传中→左前锋头球后蹭→右前锋低空轰炸→GOAL!

必要条件：这个战术需要一个速度不用太快的边锋、一个身高与弹跳不错的左前锋与一个反应及头球准星值高的右前锋。

特别注意：左边锋传球时是使用的低平球（连按两下“○”键）。在球在空中飞行的时候就应该判断：①球的第一落点是否离小禁区太远？②如果感觉离小禁区太远，那么是否飞行的高度是否至少在头部以上？如果不够头部以上，不要按任何键，直接用胸部停下来吧。



加速快跑入禁区→慢下脚步→传中→头球→GOAL!

必要条件：一个高前锋。

特别注意：右边锋快速突入对方的左肋，不要急于传中，首先观察队员的跑位，这一点在打快速反击的时候尤为重要：也许本队的前锋速度不够边锋快。必要的时候可以在禁区边沿放慢脚步，等待队友跑向小禁区，再传球。只按一下“○”键。

文：hayato&hikalu&kyosuke/编：GOUKI

J联盟职业球会创造!

DC	SEGA	SLG	1人玩
	发售：1999年9月30日		1-2个记忆卡
GD-ROM	对应VGA		

玩球会需要注意的地方有很多。首先，在有日文基础的情况下，训练上应该注意的是如果你要培养出最强的球会，就一定要最好的球员，需要东条英虎等国内SS级球员+EDIT+SS级外援来组成。因为A级或S级球员与SS级球员相比还是有相当的差距。在训练上一定要注意的是，一个球员一般分为两个成长阶段，例如找到16岁的马拉多纳，当训练到一定程度之后能力值就不会成长了，这时候就应该送出去留学，而并非是你因为其它的情况而送出去留学，那样的话培养出来的球员能力是不完整的，因为一般的来说能大幅增加能力值的留学只有一次，所以一定要好好把握机会。

教练最好的是老马尔蒂尼（训练人一流，战术一般）、里皮等人，高手一般使用老马尔蒂尼。还有值得注意的是训练的时候不要一味什么都不管只是死练，一定要参考会议室中球员的自我评价，针对着来练习，打比赛的时候不要总是换球员位置，这对球员的适应度也有影响。

球会赚钱主要是靠卖球员，最好就是买到如16岁的克鲁伊夫，然后全力培养，在28岁之前卖掉，在卖掉之前给加薪到最大，如果是在年初的话就能够以大价钱卖掉，那么SS级的球场等就来了。在一开始的根据地建议选择横滨，如果选择小城市的话用在栽培小城市的钱要远远大于10亿日元，所以请慎重考虑。另外此游戏如果要玩好是一定要两块记忆卡的，举个例子，马尔蒂尼，训练→留学→训练到了35岁，然后年轻化，然后再训练，这样马尔蒂尼就可以练到极限能力值，最高就没定位，一般都是450～480左右。

另外，一定要注意球员的防守值，全队的防守能力值高的话，对于一支球队来说是非常重要的，而并非是马拉多纳这种攻超强守超弱的球员。所以，大部分高手在选择中场的时候都会选择立浪重则或者克鲁伊夫，但是球会当中中场最强的就是马拉多纳、克鲁伊夫，接下来排位不是十分清楚，法尔考的使用频率也很高。日本SS球员后卫比较弱，因此绝大多数人都会用上最好的后卫：马尔蒂尼、塞萨尔、贝肯鲍尔。守门员的位置上最好的是雅辛，其次是河本龙将，另外，S级球员当中也有几个非常接近SS球员的，比如杉下龙次、甲斐纯哉、仲田英芳。

如果你找到了河本鬼茂的球探，却找不到球员（河本非常难找），那么你可以向和你同升入J1的那支队伍做点小动作，那支球队因为没有诸如中村俊辅等特定球员，只有找游戏中的架空球员，到第十年的时候那支队会特别强，你可以把那支队的前锋买过来，那么那支队就一定会增加一个新的前锋，因为架空前锋有限，所以有很大的机会能找到河本，那么你的球探就会很快从那支球队中找到河本鬼茂。

马拉多纳等人是属于特别球员，要得到他们只有靠运气。不过你可以通过S/L大法来碰运气。特别球员是需要特别文件的，关于特别文件，本站有有下载：http://justomi.51.net/sakatuku/index.htm ，大家可以来以上地址下载，祝大家好运。

144个great球员

编号	日文名	中文名	位置	国籍
1	オアー	罗亚	GK	阿根廷
2	ピエルーカ	帕柳卡	GK	意大利
3	フロン	布逢	GK	意大利
4	ジーマン	西曼	GK	英格兰
5	ファンサール	范得萨	GK	荷兰
6	シュマイゼン	舒梅切尔	GK	丹麦
7	カーワン	卡恩	GK	德国
8	タファー	塔法雷尔	GK	巴西
9	パレデス	巴特兹	GK	法国
10	喜山政史	架空日本人选手	DF	日本
11	佐和凉	架空日本人选手	DF	日本
12	ジャニング	琼尼格斯	DF	北爱尔兰
13	コスティス	科斯塔库塔	DF	意大利
14	ナバーロ	卡纳瓦罗	DF	意大利
15	フェラーリ	费拉拉	DF	意大利
16	レスタ	内斯塔	DF	意大利
17	ガフォー	库佛尔	DF	加纳
18	アルニ	贾尔尼	DF	克罗地亚
19	サルジ	赛尔吉	DF	西班牙
20	シエロ	耶罗	DF	西班牙
21	ナタン	纳达尔	DF	西班牙
22	ヴェンケ	齐格	DF	德国
23	コーワン	科勒尔	DF	德国
24	マティアス	萨默尔	DF	德国
25	ルンバルト	布荷巴尔特	DF	德国
26	ガメレイラ	卡马拉	DF	巴拉圭
27	アウダール	阿尔代尔	DF	巴西
28	ガファー	卡福	DF	巴西
29	ジャンノール	儒吉尼奥	DF	巴西
30	ジョルジョ	朱宁霍	DF	巴西
31	アムロノス	阿莫鲁索	DF	法国
32	デュラス	图拉姆	DF	法国
33	ドサイー	德赛利	DF	法国
34	リグレス	利扎拉祖	DF	法国
35	ビハイロビッチ	米哈依洛维奇	DF	南斯拉夫
36	奥村辰彦	架空日本人选手	DF	日本
37	古沼多喜夫	架空日本人选手	DF	日本
38	甲斐纯哉	架空日本人选手	DF	日本
39	森崎敬	架空日本人选手	DF	日本
40	水原优一	架空日本人选手	DF	日本
41	长屿玄次	架空日本人选手	DF	日本
42	迁无孝充	架空日本人选手	DF	日本
43	キーリン	基恩	MF	爱尔兰
44	アラビレーズ	安德烈斯	MF	阿根廷
45	シモーネ	西蒙尼	MF	阿根廷
46	ファジャルド	格拉多	MF	阿根廷
47	アルベルティ	阿尔贝蒂尼	MF	意大利
48	ピヌロ	皮尔洛	MF	意大利
49	ガッシュ	加斯克因	MF	英格兰
50	ニコルズ	斯科尔斯	MF	英格兰
51	ヒックス	吉格斯	MF	威尔士

52 マクマナス	麦克马纳曼	MF	英格兰
53 リンス	因斯	MF	英格兰
54 オッフエルス	奥维马斯	MF	荷兰
55 キ—スケンス	尼斯肯斯	MF	荷兰
56 ゼルドフ	希多夫	MF	荷兰
57 ダ—ビッド	戴维斯	MF	荷兰
58 デム—ル	L.德波尔	MF	荷兰
59 ロシキ	博斯内奇	MF	克罗地亚
60 ボロン	博班	MF	克罗地亚
61 バルダ—ニ	瓦尔德拉马	MF	哥伦比亚
62 ブロマン	布洛林	MF	瑞典
63 プロミナ—	布雷莫那	MF	苏格兰
64 エンリケ L	路易斯恩里克	MF	西班牙
65 クアドラ	瓜迪奥拉	MF	西班牙
66 クエレ—ロ	格雷罗	MF	西班牙
67 ペ—ニャ	德拉佩尼亚	MF	西班牙
68 ネ—メト	内德维德	MF	捷克
69 エッフエルバ—グ	埃芬博格	MF	德国
70 リンドバ—グ	利特巴尔斯基	MF	德国
71 アコンチャ	奥克查	MF	尼日利亚
72 アク—ザ	阿库纳	MF	巴拉圭
73 コンスタンチノ	孔塞桑	MF	巴西
74 サンパ—ニョ	桑帕约	MF	巴西
75 ドッカ	邓加	MF	巴西
76 レナルト	莱昂纳多	MF	巴西
77 ジュリアス	吉雷瑟	MF	法国
78 ジョルカフ	德约卡夫	MF	法国
79 デュジャルダン	德尚	MF	法国
80 プシィ	佩蒂特	MF	法国
81 シフォン	西福	MF	比利时
82 ソウザ	索萨	MF	葡萄牙
83 フォ—ゴ	菲戈	MF	葡萄牙
84 ルイ—ス	鲁依科斯塔	MF	葡萄牙
85 ハシム	哈吉	MF	摩洛哥
86 ウ—ゴビッチ	尤戈维奇	MF	南斯拉夫
87 ストファノビッチ	斯坦科维奇	MF	南斯拉夫
88 タ ジ	哈吉	MF	罗马尼亚
89 甲斐雅哉	架空日本人选手	MF	日本
90 松并贵俊	架空日本人选手	MF	日本
91 新谷友树	架空日本人选手	MF	日本
92 杉下龙次	架空日本人选手	MF	日本
93 仲田英芳	架空日本人选手	MF	日本
94 都仓彰	架空日本人选手	MF	日本
95 牧野高志	架空日本人选手	MF	日本
96 与田雅武	架空日本人选手	MF	日本
97 オルトナ—	奥特加	FW	阿根廷
98 ガ—ニャ	卡尼吉亚	FW	阿根廷
99 ロブレスC	洛佩斯	FW	阿根廷
100 インザ—ラ	因扎吉	FW	意大利
101 スカンチ	斯基拉奇	FW	意大利
102 ソラリ	佐拉	FW	意大利
103 トット	托蒂	FW	意大利
104 バニョ—リ	西格诺里	FW	意大利
105 ビアネリ	维阿利	FW	意大利
106 ビネリ—	维埃里	FW	意大利
107 マンティリ	曼奇尼	FW	意大利
108 シエラ	希勒	FW	英格兰
109 ファ—マ	福勒	FW	英格兰
110 プレット	帕拉特	FW	英格兰
111 ホ—ル	科尔	FW	英格兰
112 シャフチェンコ	舍夫琴科	FW	乌克兰
113 ブラノフ	雷布洛夫	FW	乌克兰
114 エスコバ—	雷克巴	FW	乌拉圭
115 クラムフェルト	克鲁伊维特	FW	荷兰
116 ニュルストヌ—イ	范尼斯特洛依	FW	荷兰
117 エムンバ	姆博马	FW	喀麦隆
118 スカル	苏克	FW	克罗地亚
119 ボバシッチ	博格西奇	FW	克罗地亚
120 モンテス	莫里恩特斯	FW	西班牙
121 ザモラ	萨莫拉诺	FW	智利
122 ザラチョ	萨拉斯	FW	智利
123 ニストロップB	布莱恩劳德鲁普	FW	丹麦
124 ビリヤコフ	比埃尔霍夫	FW	德国
125 アモカテ	阿莫卡奇	FW	尼日利亚
126 カ ス	卡努	FW	尼日利亚
127 フィンケ	芬尼迪	FW	尼日利亚
128 リトマン	利特马宁	FW	芬兰
129 アモ—ディオ	阿莫鲁索	FW	巴西
130 エジム—ニョ	埃德蒙多	FW	巴西
131 ジョイルジャ—ノ	吉奥瓦尼	FW	巴西
132 パウエル	埃尔博	FW	巴西
133 ブリト	贝贝托	FW	巴西
134 アバルカ	阿内尔卡	FW	法国
135 ヨ—ケ	约克	FW	特利尼达和多巴哥
136 フェルナンデス	赫尔南德斯	FW	墨西哥
137 ビヤトビッチ	米亚托维奇	FW	南斯拉夫
138 ラビチェビッチ	萨维切维奇	FW	南斯拉夫
139 ウィトラ	维亚	FW	利比利亚
140 ヘイエ	依利耶	FW	罗马尼亚
141 阿见达哉	架空日本人选手	FW	日本
142 三原和义	架空日本人选手	FW	日本
143 仓元信隆	架空日本人选手	FW	日本
144 野田清志	架空日本人选手	FW	日本

漫画人物制作名单

《足球小将天使之翼》

位置	姓名	身高体重	擅用脚	出生地	类型	初期能力值
FW	日向 小次郎	187/70	右脚	琦玉	超早熟	261PT
FW	シュナイダ	185/70	右脚	ドイツ	超早熟	269PT
FW	サンタ—ナ	184/66	右脚	ブラジル	超早熟	270PT
FW	ビクトリ—ノ	175/56	右脚	ビクトリ—ノ	早A or 普C	226PT
FW	ナポレオン	183/64	右脚	フランス	超早熟	213PT
FW	ロベルト本乡	180/65	右脚	ブラジル	普通E	194PT
OMF	大空翼	184/72	右脚	静冈县	早熟A	263PT
OMF	岬太郎	180/61	左脚	静冈县	早熟A	240PT
OMF	葵新伍	172/60	右脚	爱知县	早A or 普C	226PT
OMF	ナトレ—ザ	181/65	右脚	ブラジル	超早熟	252PT
OMF	ファン ディアス	162/58	左脚	アルゼンチン	超早熟	253PT
OMF	エルシド ピエール	180/67	右脚	フランス	早A or 普C	247PT
DMF	松山光	185/68	右脚	北海道	早C	
CDF	三杉淳	180/62	右脚	东京	超早熟	289PT
GK	若林源三	183/70	右脚	静冈	超早熟	265PT
GK	若岛津健	187/72	右脚	琦玉	早熟A	250PT
GK	ヘルナンデス	187/75	右脚	イタリア	早A or 普C	???PT

文：阿茂、阿九／编：GOUKI

KOF2000

ARC	SNK	FTG	2人玩
	2000年7月28日发售		无
MVS基板	无		

A－轻拳、B－轻脚、C－重拳、D－重脚
COUNTER－A、B、C同按发动COUNTER模式
ARMOR－BCD同按发动ARMOR模式
ST角色名－呼出该STRIKER角色
&－两个必须条件
·－连续输入
+－同时输入
(AorBorCorD) －表示该必杀技应配合的按键
(MAXPG) －超必杀槽蓄满状态下
(MAXST) －STRIKER槽满状态下
跳／蹲／立／前冲 (AorBorCorD)：跳跃／蹲下／站立／前冲配合相应按键击中对手

上一期《KOF2000》的图片质量太差，批评的信件如援护MAX状态下的东丈，打得GOUKI不敢站起来……到了这一期制作的时候仍然对图片质量心有余悸……这一期增加密度，以实用为主，增加角色连续技的力度，真正做到“实用技术”。

（招式名称与出招方法见总第22期9月号杂志。）

单独参赛

注意！！！

以下操作皆以角色右向时为准！

草雉京

速度相当快。利用荒咬封锁对手的行动，掌握进攻节奏是获胜的关键。

(COUNTER) 跳·前冲蹲B·⤴D·荒咬·荒咬·九伤·D·⤴⤴A

跳C·B·蹲A·C·⤴C·↶‿A·→A
跳C·C·(⤴C·↶‿B·荒咬·ST红丸·九伤) X N……
跳C·C·⤴C·↶‿B+ST香澄（前方踢出）·⤴C·↶‿B·荒咬·九伤·七濑·ST香澄（前方踢出）·⤴C·↶‿⤴A
(COUNTER) 跳B·跳C·C·⤴C·↶‿⤴A

八神庵

使用轻葵花牵制对手，活用鬼烧与STRIKER连用的特性。百合折仍然霸道，屑风无敌时间长，对付对手的小跳很有效。

(对手版边) 跳C·C·→A·葵花X3（第三击时）+ST卢卡尔·（拉开距离）葵花X2（只击中第二击）·↑↶‿AC

(对手近版边) 百合折·蹲B·立B+ST塞斯·跳CD·ST塞斯击中同时再次跳CD·↑↶‿AC
百合折·C·→A·ST草雉·↑↶‿A·ST草雉击中·↑↶‿A
(对手版边) (C·前A·重葵花X3（或八稚女）·ST东丈) X N……
(COUNTER) 跳C·跳C·C·⤴⤴A·↑↶‿A

坂崎良

实用型角色，必杀技大多都能在实战中派上用场。牵制对手用站立B、虎煌拳或是站立超重击。对空方面虎咆最可靠，而超杀“天地霸煌拳”则是一招看似慢，实则很快的招式。

（对手版边）跳D·蹲B·蹲C·D·ST百合（前方出现）·前冲·A

（对手版边）跳C·C·C·ST卢卡尔·A·A

跳D·C·A·ST雾岛翔·A

（对手版边）跳D·蹲B·A·B·ST红丸·A

（COUNTER）跳D·蹲B·蹲C·A·A

罗伯特

与前作相比虽然招式变化不大，但判定却进行了调整。特殊技龙翻蹴出招迅速，可与轻攻击来CANCEL，旋燕连舞脚变成投技判定，将对手打浮空后可进行追打。

〈对手版边〉跳C·←C·→D（飞燕旋风脚）·ST KING·B·ST KING击中·B

〈对手版边〉跳D·蹲B·立B·←+B·→D（飞燕旋风脚）·ST山崎·C

〈对手版边〉跳D·蹲C·↑C（飞燕连舞脚）·→B·B

〈对手版边〉跳D·蹲B·立B·←+B·→D（飞燕旋风脚）·ST椎拳崇·B

KING

综合实力强，站C或站D都是很好的牵制技。招式特性方面，VENON STRIKE可用于牵制远距离对手，近身战中则可多用SURPURISE ROSE（轻）或MIRAGE DANCE两招。对空方面，只用一招蹲C就够用了，此招判定极强，且可以CANCEL其它的必杀技。

（自己在版边）立D（2击）·近身A·ST塞斯·CD·ST塞斯击中·BD

跳D·D（2击）·近身A

（对手版边）跳D·D（1击）·A·蹲C

跳D·蹲B·蹲A·D

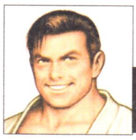
跳D·蹲B·立B·B

（对手版边）跳D·D（2击）·近身A·ST七枷社·跳D·D（2击）C·ST七枷社·C

（对手版边）（跳D·D（2击）·A·ST东丈）X N……

跳D·D（2击）·A·ST凡妮莎·前冲蹲B·蹲A·B

（COUNTER）跳D·D（2击）·A·B



坂崎琢磨

招式强横，飞车落可以破解某些角色的飞行道具。虎煌拳（重）出招快，可牵制远距离和小跳跃中的对手。飞燕疾风脚全中后可追打且可破一些下段特殊技，但落空后破绽大是其弱点。翔乱脚超强，出招后下半身无敌，且有投技的判定，不可防。龙虎乱舞出招快，且有无敌时间，可用于突击与对空。

跳C·→A·C+ST凡妮莎·前冲C·AC

跳D·C·→D（疾风飞燕脚）·→·←·→A（斩烈拳）·B
（对手版边）跳D·C·→A+ST马西玛·C·ST马西玛击中·A
跳B·立C·→A·C·ST KING·A·ST KING击中·A
跳D逆向攻击·立AX2·蹲B·蹲A·→A·ST里八神·A·ST里八神击中·A

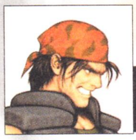
怒队

莉安娜

超必杀技GRARITY STORM变得可用轻攻击来接驳。有类似特性的还有MOON SLASHER，此招贵在出招快，判定大，且可用于对空，EARRING爆弹出招慢收招快，攻击范围长，击中对手后可进行任何追打，但几乎没人会中此招……所以只适用于远距离引诱对手。

〈对手版边〉跳D·D·→B·+ST藤堂龙白·空中C·ST藤堂龙白击中·空中C

〈对手版边〉跳D·D·→B·空中A·ST红丸·←蓄力·→C·空中C
（接近版边）跳D·D·→B·ST坂崎良·空中C·ST坂崎良击中·A
（COUNTER）跳D·D·→B·ST克拉克·D·→B·空中C·空中C



拉尔夫

攻击力极强，跳C、跳D、蹲C、跳超重击的攻击判定都很强，争取主动时可善用。他的必杀技收招大多较慢，但攻击判定比较大。主要战术就是围绕蹲C和SUPER ARGENTINE BACK BREAKER进行的。三个超必都能与SRIKER连用形成强力连技。

（MAXPG&对手版边）跳C·蹲C·←蓄力·→C·ST KING·AC

（MAXPG）跳D·蹲A·←蓄力·→C·ST山崎·AC
（对手版边）（蹲C·A·ST 东丈）X N……

克拉克

以近身投SUPER ARGENTINE BACK BREAKER为主力招式，用蹲C、站C、站D来牵制与封位。跳C的判定点很低，可作为展开攻击的首选。对空方面，跳D的判定很强，但切记少用必杀技来对空，否则……

跳D·C（1击）·近身B·追击·ST里八神·←蓄力·→C·A·追击

跳D·B·蹲A·任何指令投
跳D·C（1击）·任何指令投
跳A·蹲A·←蓄力·→C·A·追击
（接近版边）跳A逆向攻击·蹲A·（←蓄力·→C·A·追击·ST藤堂龙白）X N……
（对手版边）跳D·C（1击）·近身B+ST高尼茨·追击·ST高尼茨击中·C·↓↓C·追击
跳D·（C（1击）·近身B·追击·ST东丈）X N……

文：SOUL

洛克人X4

你集齐所有的强化部件了吗！？

经典游戏，不可错过！

为即将发售的《X5》做热身运动吧！

所有秘密在这里曝光！！

PS	CAPCOM	ACT	1人玩
	发售：1997年		1格
CD-ROM	无		

STAGE 1　JUNGLE（热带森林）

"心"： 第一次无法到手，在X得到武器"RISING FIRE"、ZERO得到"龙炎刃"后，才可以在此处（第二小关临近关尾处），如图1将这截木桩烧去就可以看见这颗"心"了。

图1

X的强化部件： 如图2在第一小关的开头的下降过程中，往右走就可以找到，里面是"脚部件"，使空中冲刺、空中停留（在空中按跳跃键）成为可能，注意，使出空中停留后，不动和移动所导致的空中停留时间有极大差异，在空中不动的时间会远远长于在空中移动的时间。

图2

BOSS： WEB SPIDUS，对付蜘蛛的电网要等到十分接近你时才跳跃起来躲避，BOSS放小蜘蛛时要蓄好力，一发将面前的所有小蜘蛛消灭。没有特别克制BOSS的武器。

X所得武器： LIGHTNING WEB（ライトニングウェブ）

ZERO所得必杀技： 雷神击

STAGE 2　CYBER SPACE（电子空间）

本关关键： 对于拦路的电球，如果是X，要用"SOUL BODY"放出小分身，小分身一碰到拦路的电球，电球就会立即消失！ZERO则是利用空中回旋斩击毁电球，这样以下强化部件获得的难度就下降了一大截。

"心"： 以最快的速度通过第一小关的第一小节，并获得最高级别"S"的评价，不过ZERO获得的是1UP（奖命）。

强化部件1： 以最快的速度通过第一小关的第二小节，并获得最高级别"S"的评价，X就可以得到一个"能量包"，"能量包"的作用在于当体力全满状态下继续得到体力回复道具时，"能量包"就会渐渐蓄集起来，这样在关键时刻就可以用"能量包"来回复体力。ZERO得到的是"心"。

强化部件2： 第三小节时获得"S"级的评价获得，X要在这一关获得"S"级评价难度极高，要一遍一遍的玩，研究每一区域的最快通过方法，X得到的头部强化部件的功能就是让特殊武器的弹药无限！相较之下，ZERO由于有二段跳，难度更是低了许多，所以ZERO得到的只是"能量包"。

BOSS： CYBER KUJACKER，如果没有用"特效药"来攻击他的话，难度非常高，X的"特效药"就是"スウルボディ"SOUL BODY，能让BOSS无还手之力。而ZERO则可以用"龙炎刃"。

X所得武器： AIMING LASER（エイミングレーザー）

ZERO所得必杀技： 落凤破

STAGE 3　AIR FORCE（空军基地）

"心"： 如图3在第一小关的第一处喷射激光的地方，只要立刻向前冲刺就可以到手。

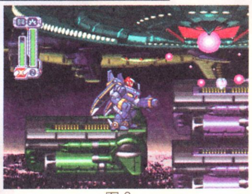
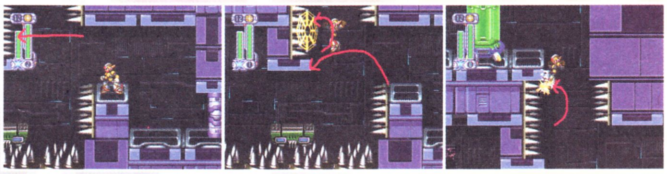


图3

X的强化部件： 这是最难到手的一个部件——"手"，如下图。

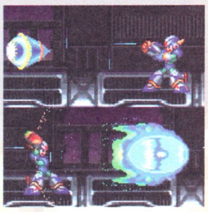
要想上去……，在这之前先走到右边门前，这样失败了的话，就会在原地重新开始，而不用从关头开始。下面开始：一、站在右边的平台上，最好是最中央处，这样起跳后发出的电网位置才能恰到好处。二、跳起至最高处发射电网。三、落地后立即（电网的时间有限）向前走到这块平台的边缘，以普通跳跃（不要用空中冲刺或者浮空）的方式跳到左边尖刺壁最下端唯一一块没有刺的地方。注意，你只要跳跃后方



向键一直按住左就可以到达。四、立即再跳跃（不要点按X键，要持续按住X键，以确保你升至高处再攀住电网），这时是跳到电网上，凭着电网，再次跳起就可以跳到左边尖刺壁的最上方一块无刺处。

以上只是笔者的方法，如果谁有更妙的方法，还望不吝赐教。

这里有两种手的部件可以让你随意地试用、更换，根据你的个人喜好从中选取一种吧，笔者个人觉得还是大蓄力炮好用，其威力之猛、之爽快……。另外，手部件可不只是让你的普通攻击升级这么简单，现在你的特殊武器攻击也全部升级了，按住发射特殊武器的按键，特殊武器可以蓄力了！！这时候就是超级的特殊武器攻击了！不愧是本游戏最难到手的部件哪。



BOSS： STORM FUKUROUL，X克制BOSS的武器是AMING LASER；ZERO用落凤破可以克制BOSS，但由于弹药有限，所以要适当配合普通攻击。

X所得武器： DOUBLE CYCLONE（ダブルサイクロン）

ZERO所得必杀技： 天空霸，即ZERO光剑的升级。

图4

STAGE 4　VOLCANO（火山）

"心"： 如图4在第二小关的中部，X利用电网、ZERO利用二段跳可以到达左上角处取得"心"。

图 5

X 的强化部件: 如图 5 在可以乘坐机械人的地方，往右上角跳（利用电网或是利用机械人都可以跳上去），在高处利用特殊武器“TWIN SLASHER”的蓄力攻击（之前你必须先拿到手部的强化部件和武器TWIN SLASHER）击破石壁，前面就是最后的强化部件——装甲，你的防御力直接上升一倍！！同时X能使用最终必杀技“NOVA STRIKE”（ノヴァストライク）。

图 6

BOSS: MAGAMARD DRAGOON，X可以用DOUBLE CYCLONE对付他，ZERO用雷神击的攻击效果特别好。另外有一妙法，关尾的机械人其实是可以驾驶到BOSS处的，请看图6因为乘上机械人就不怕岩浆，所以到此处用机械人的拳头击破石块就可以乘着机械人对付BOSS，轻松致胜。

X 所得武器: RISING FIRE（ライジングファイア）

ZERO 所得必杀技: 龙炎刃

STAGE 5 MARINE BASE（海军基地）

“心”: 在第一小关，如图7处，只要在前面分歧时不跳跃自然就会到达下面的通道，取得这个“铁心”。

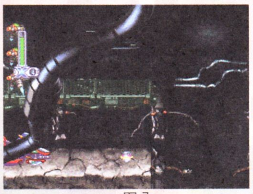


图 7

强化部件: 这是较难取得的部件，在第二小关的关尾处，如下图，在1处起跳，跳到中间的平台后，再次起跳至一定的高度（把握好适当的高度是难度所在），立即按下冲刺键，就可以取得又一个“能量罐”了。

BOSS: JET STINGREN，他的弱点就是冰系的武器FROST TOWER（X）和冰烈斩（ZERO）。

X 所得武器: GROUND HUNTER（グランドハンター）。使用GROUND HUNTER的小技巧：按住方向键的下再攻击，这时发出的子弹会从正下方射出，而不是斜下方，有实用。

ZERO 所得必杀技: 飞燕脚，可以在空中冲刺了。

STAGE 6 BIO-LABORATORY（生化研究所）

“心”: 如图8，在第二关的第二小节，只要在石墙一落下立即往上爬就可得到，也同样可以利用电网来实现二段跳取得。

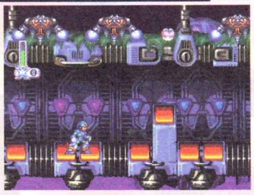


图 8

强化部件: 无

对付第一小关的中 BOSS: ZERO 可以用雷神击，X 则是蓄力大攻击加小攻击。如图 9

BOSS: SPLIT MUSHROOM（分裂蘑菇？），X 用LIGHTNING WEB可以轻而易举地击败他。ZERO可以用雷神击克制他。

X所得武器 SOUL BODY（スウルボディ）

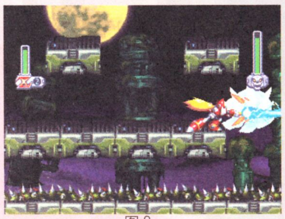


图 9

ZERO 所得必杀技: 空圆舞，学会空圆舞后可以在空中二段跳，而且在空中能使出回旋斩（非常实用！可以作为主要攻击手段）。

STAGE 7 MILITARY TRAIN（军用列车）

“心”: 如图 10，在乘上机器人以后，往列车的车厢侧面打，车厢就会爆开，其中的一个车厢爆炸后，隐藏在中间的“心”就显露出来了。

强化部件: 无

BOSS: SLASH BEASTLEO，X 可以用 GROUND HUNTER 来 CANCEL 他的攻击，而 ZERO 则没有发现特别能克制 BOSS 的招数，用雷神击对他的攻击力挺高，但收招慢，要慎用。

X 所得武器: TWIN SLASHER（ツインスラッシャー）

ZERO 所得必杀技: 疾风牙，可以使用冲刺攻击了。

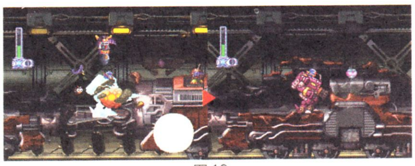


图 10

STAGE 8 SNOW BASE（雪地基地）

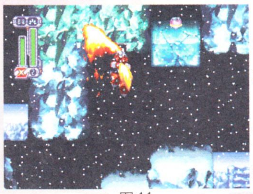


图 11

“心”: 如图 11 处，这是第一小关的开头处，用火系攻击（X 的RISING FIRE；ZERO 的龙炎刃）破坏该冰块就可以得到。

强化部件 1: 如图12，在第一小关，长形冰块的尽头处，一直往上攀就可以看到该部件，X 可以利用电网跳上去，ZERO 则只须利用 2 段跳就轻松跳上去。该部件的作用是每次继关重新开始时，初始状态就能拥有四条命。

图 12

图 13

强化部件2: 如图13的左上方，在第二小关开头一段，如果一直坚持走最上面就可以看到。这是“弹药包”，也较容易取得、但可能不易被发现的部件，蓄积方法与“能量包”相同，使用后可以回复武器的能量。

BOSS: FROST KIBATODOS，对付冰系的BOSS，当然是用火焰攻击。X 的火焰攻击是“RISING FIRE”ZERO 的火焰攻击是“龙炎刃”。

X 所得武器: FROST TOWER（フロストタワー）

ZERO 所得必杀技: 冰烈斩

最终关提示

首先是每次重新开始游戏，以前所蓄的能量包和弹药包的东西都得从头开始蓄，其实游戏中是有一个让你蓄这些包的好地方，那就是第八关“SNOW BASE”的开头往上方走就可以一口气得到许多回复体力和弹药的地方（还有一个奖命的）。如图 14

图 14

对付カーネル: 用冰系的攻击有特效，X是FROST TOWER，ZERO是冰烈斩。

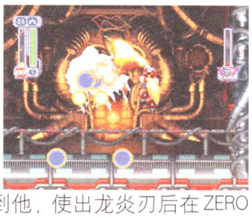
将军（ジェネラル）的打法: 对X来说很简单，只要在墙角发射蓄力攻击（穿透性的那种蓄力炮），就能打中将军的头部。对 ZERO 来说就难一些了，要有耐心，方法就是踏上将军放出的较高位的拳头来靠近将军的头部，再跳跃攻击他，打一次或两次后就要撤下去，如此耐心地重复才能击败他。

X 对付“ダブル”: 可以用DOUBLE CYCLONE，特效，但也会打出一些讨厌的小飞行器，因此用普通弹 X-BOUSTER 也是不错的选择。

ZERO对付"爱丽丝": 没有特别有效的攻击，连续攻击几次后，就会有一个水晶露出来，尽量攻击水晶即可。

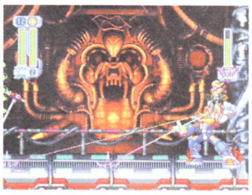
对付西格马:

第一形态:



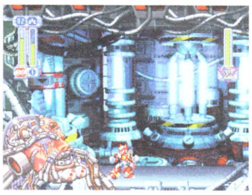
只要记住他的攻击规律，即两次光球，一次横扫，X站在原地猛用特殊武器"RISING FIRE"攻击就可以击倒他，因为他总是在你的正上方出现，如果蓄力火焰攻击的话更是……。ZERO，龙炎刃对他有特效，使用龙炎刃要选好距离，即要离死神远一些使用，太近了会碰到死神的光球，太远了当然就会打不到他，使出龙炎刃后在ZERO下落时最好再跳跃一次，以躲过地上的光球。

第二形态:



X对付第二次变身，用电网对他特效，除了躲他的旋转镰刀的攻击以外，都要尽量远离他，也就是靠在墙角，这样他第二次扔镰刀时，镰刀就会砸在墙上，而不是地上，接下来他就会用眼射激光来攻击（如果镰刀砸在地上他就会用另一招极难应付的小回旋镖攻击），这时立刻利用电网到跳到他身后的墙壁上（也可以跳至最高处冲刺到墙上），躲过他的所有攻击。对ZERO来说，没有什么强效武器，主要行动方针与X相同，在BOSS发射激光时，利用二段跳可以非常轻易地跳到BOSS后面的墙上。

最终形态: 西格马的最终形态共有两个分身，一个在左墙出现，一个在右墙出现，攻击方式极多，再配上让人神经高达紧张的最终决战背景音乐，只能说，最终BOSS真够牛的。但是这里是洛克人的世界，每一个BOSS都隐藏着他们的弱点，只要你细心观察规律，加以利用，你可以不用一个血灌，连着"做"掉三个形态，甚至不损血，PERFECT掉BOSS（太夸张了点！）这也是《洛克人》系列好玩的地方。最终BOSS最终形态也不例外，对于ZERO，对付BOSS右边的分身时有一妙方，如上图，站在BOSS面前直接二次跳跃攻击他的头部——并不会因为碰到BOSS的枪而受伤。对于X，当左边的分身利用碎石攻击时，可以先用FROST TOWER（冰）护身，然后马上用普通攻击的蓄力炮攻击，这样才能既攻击到他又阻挡住碎石吐出。



最后，要想一次两次就摸清、熟悉BOSS的规律、找出对付他的方法，那是不太现实的，打累了就要停机休息（玩《洛克人》精神力的消耗也很高），来日再战，这时很可能就会有击倒BOSS的灵感，真的！

关于按键设定的小技巧: 在这一代洛克人中，当ROCKMAN X转换成其它形态时也可以使用普通攻击（X-BUSTER）了，这一点非常重要。游戏中也设定了一个普通攻击键、一个特殊攻击键，但原始设定中，□键是特殊攻击键，△键是普通攻击键，因此我们可以将□键设为普通攻击键，将△键设定为特殊攻击键，另外，冲刺键由○键设到R2键用起来也更顺手，如最终BOSS左分身要把你吹到尖刺处时，用按键冲刺就比按两次方向键冲刺快。按键设定（OPTION）在游戏中是可以随时进行的！

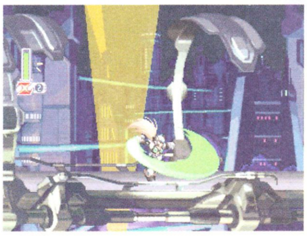
秘技

黑色装甲的ROCKMAN X

◆ROCKMAN X的强化版最终超必杀！

在选人画面下，将光标框放在ROCKMAN X上，先按2次"X"键，6次"←"，再按住"L1+R2"不放按下"○"键决定，成功的话，X的颜色会和平时有所不同。之后如果X取得任意一个X专用的强化部件（第一关的脚部件最容易取得），X就会立刻转化为最强的黑色装甲洛克人（COOL！），直接具有取得四个专用强化部件后的强力状态，而且强化版的最终必杀技NOVA STRIKE还能无限使用。这样一来游戏的难度就下降了许多，初心者们就不用惧怕难度太高了，至于动作游戏的达人们，还是推荐用正常的X通关。

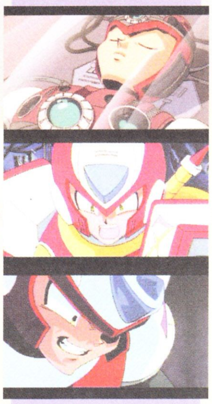
黑色装甲的ZERO



在选人画面下，先将光标框移至ZERO上按住"R1"的情况下按6次"→"，之后再按住"X"键不放按下"○"键决定，ZERO的装甲就变成黑色的了。

《X4》随想

SOUL认为，《X4》是迄今为止《洛克人》史上最出色的一作，无论是画面，音乐（包括主题歌《負けない愛がきっとある》直译是"一定会有绝不输于一切的爱"和片尾歌《ONE MORE CHANCE》，歌手YUKIE NAKAMA），动作流畅，难度，各方面都很难让我挑出什么毛病，如果要我给《X4》打分的话，我会打94分！（这样《X5》就是95分，《X6》96分，《X7》……）《洛克人 X4》之所以会这么吸引人（吸引我），除了上面所说的几点以外，我觉得《X4》中的收集宝物的系统这一点至关重要，有了这个收集宝物（ROCKMAN X是18件，ZERO是14件）的成分，让《X4》很像一个ARPG，如收集"心"可以增加最大的HP值，收集到强化芯片可以强化其它能力，这些都是ARPG中常见的要素，但《X4》只限于"像"一个ARPG，因为《洛克人》系列的优良传统——高度的动作性要求依然存在，另外也不像RPG那样烦琐，依然具有动作游戏的简洁、爽快。说句实话，SOUL在玩《X4》之前，对《洛克人》的认识还是停留在FC的，直到1998年，一个偶然的机会，终于让我有机会在一家游戏机室中见识到了PS版的《洛克人 X4》，天哪，《洛克人》已经进化成这样了！之后开始疯狂地逼迫朋友为我搜索出《X4》（那时自己还不方便找游戏），然后开始玩我认为比PS版稍胜一筹的土星版《洛克人X4》，爽到了以后就开始继续搜索《洛克人》系列的其它游戏，之后在PS上又玩到了《X3》（超任移植版，有动画）和《洛克人8》，再之后是开玩SFC上的《X1》、《X2》、《7》和《ROCKMAN & FORTEL》……如果你很喜欢动作游戏，又还未玩过《X4》，那你可真要试试这款超经典喔。



◆ZERO有着非比寻常的过去，这些谜团在即将到来的《X5》中能揭开谜底吗？

文：GOUKI

生化危机 代号：维罗尼卡

DC	CAPCOM	AVG	1人玩
	发售：2000年2月3日		2格
GD-ROM X 2	对应震动包、VGA		

S级的评分方法

上一期杂志曾刊出了天津魏清玩友有关《BHCV》的问题，有关S级的达成条件，请生化迷们参考以下表格。美版没有S级，最高A级，条件与日版的S级相当。

在难度NORMAL的情况下：（美版则无此限制）

时间	所得分数
04：30：00以内	8250
04：30：01～05：00：00	7550
05：00：01～05：30：00	7000
05：30：01～06：00：00	6450
06：00：01～07：30：00	5000
07：30：01～15：00：00	5000
15：00：01～20：00：00	2500
20：00：01以外	2000

其它的评分要素

1.有将止血剂交给蒙特利哥	+250
没有将止血剂交给蒙特利哥	−1000
2.第一时间在放映室救出Steve	+400
普通速度救出Steve	0
拖延救出Steve	−1000
3.进入游戏中所有的房间	+100
没有进入游戏中每一个房间	0
4.不使用全回复急救剂	+1800
使用了全回复急救剂	0
5.不存盘通关	0
第一次存盘	−1000
以后每一次存盘	−50
6.不接关	0
第一次接关	−1000
以后每一次接关	−50

下面就是各个级别的评分标准：

10000或以上	S级
7000～9999	A级
4500～6999	B级
2500～4499	C级
2499或以下	D级

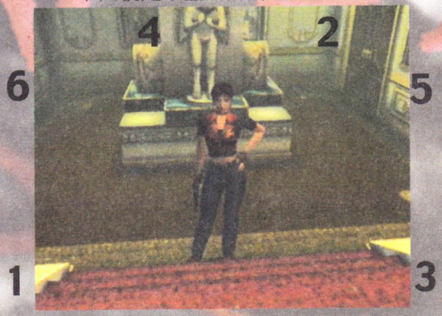
即是说，若想达到S级，你除了可以不去不必要的房间外，其它一律必须达到加分或是不减分的条件方可，任何一个条件达不到，S级就只有眼红的份。

S级的奖励是火箭筒，注意，无法攻击下方的敌人。

将完成游戏的时间分数加上其它的6项评分要素，就是你的最终分数，理论上，你能够获得的最高分数是8250+250（止血剂交给蒙特利哥）+400（最快速度救出Steve）+100（进入游戏中每一个房间）+1800（不使用全回复急救剂）+0（不存盘）+0（不接关）=10800。

油画之谜

下图就是最直观的解谜方法了。



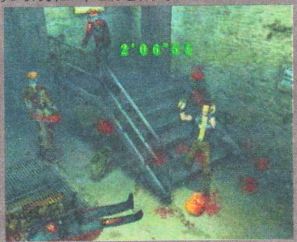
恐怖的1小时58分零8秒S级爆机最高纪录

1小时58分零8秒，这就是目前《维罗尼卡》最高的爆机纪录了。这似乎是一个不可想像的成绩？但现在结果已经摆在你的眼前了。如何达到这样的成绩的呢？首先，游戏之前必须有一个非常明确的流程计划，能只去一次的地方就只去一次；除此之外更重要的一点是在道具菜单画面的操作能省则省，将在这里浪费的时间节省至最低，另外这位达成纪录的仁兄还找到的一个可以“取消拾得道具时显示菜单”的秘技，的确是够狠。

BATTLE模式的最速传说

爆机一次之后就会自动取得“BATTLE MODE”，选用五人（Claire两款衣着装备）在合计18个房间里与敌人进行战斗，通过每一个房间的条件就是消灭该房间中的所有敌人。除了选用威斯克（Wesker）难度稍大外，用其他四人通关都不是什么难事，不过，你的最高纪录是多少呢？就算允许你使用无限弹的线性冲击炮，你也会发现要达到某些角色的S级条件还真是不容易。（得到线性冲击炮的条件正是每位角色都获得S级……）

角色	S级的条件
Claire	00：06：09.99以内
Claire赛车女郎版	00：07：59以内
Chris	00：06：29.99以内
Steve	00：09：59.99以内
Wesker	00：59：99.99以内



房间1	丧尸X4
房间2	丧尸X6（有一个趴地丧尸）
房间3	独臂怪X3
房间4	丧尸X5
房间5	丧尸X6
房间6	猎杀者X1、猎杀者强化版X1
房间7	猎杀者X2
房间8	丧尸X4
房间9	丧尸X6（一个趴地丧尸和一个炸弹丧尸）
房间10	丧尸X6
房间11	丧尸X5
房间12	丧尸X4
房间13	猎杀者X1、猎杀者强化版X1
房间14	丧尸X6
房间15	丧尸X4（第一时间射中油桶，丧尸全灭）
房间16	丧尸X5（一人炸弹丧尸）
房间17	独臂怪X3
房间18	BOSS战

左边是每个房间的敌人配置，建议大家在玩的时候将此页放在视线能及的地方，做到在切换场景的时候心中有数。

目前所知的最快纪录，Claire（普通版）为5分8秒06，Chirs为5分0秒73，Steve为7分33秒70。达到这样的纪录，除了对于每个房间中敌人的配置方位了如指掌之外，一些小技巧、小秘密的掌握也是必须的，例如Steve的“金枪100%一枪爆头法”，如果不知道这个方法，就算是用线性冲击炮，也很难突破8分钟这个大关。不要说用半自动冲锋枪，没戏。

Steve的金枪爆头法

Steve手中的那对金枪（GOLD LUGER）在对付一般丧尸的时候通常需要三到四次射击才能将丧尸打“死”，以这样的速度是无法达到8分钟以内的好成绩的。因此，掌握爆头的方法，是Steve取得S级的最佳途径。

具体的操作方法：端枪对准丧尸（不可离丧尸太远）在按下X键的同时按方向键↑，你会看到Steve在开枪时将手轻轻上扬，击中丧尸头部，一击必杀。不过此法只对于丧尸有效，对于其它敌人则不起作用。

文：SOUL　加油，很快就要成为“片假名达人”了！！

GAME TEACHER GTO ONIMUSHI

LESSON 4

主持人语：已经是第四课了，有坚持学下来的同学一定尝到了懂片假名的甜头了吧，词汇的增加大家一定也注意到了，仅仅上一课中就出现了至少五十个片假名单词！至于因为各种原因漏学了某一课的同学这一次可以看一下鬼虫的复习课，但学习效果当然就不如原来的好了。另外因为我们主要是以学电玩日语为主，是电玩迷都能学得会、都能用得着的，所以GAME TEACHER鬼虫所教的日语也就有许多电玩日语的特征，如会用许多的游戏世界中的著名人物的名字来学习，在游戏中，人物的名字绝大多数是用片假名来表示的（看看最近的《北斗之拳》吧），因此人物译名也是学习片假名的一大应用。不管这些角色的译名怎样变，你都能自己识别出来，甚至你可以给角色想一个属于自己的译名，很有成就感的喔。另外，拜这一课有了三个页面之福，所以列出了相当多的图片，不过下一期（最后一课）可还是两页喔。

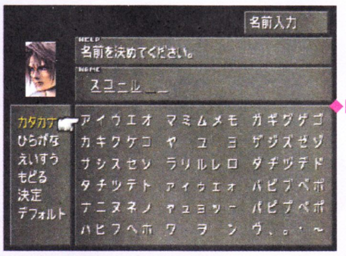
最后还是老话，请大家多来信或者是多寄调查表，毕竟你们的及时反馈（评价、建议）才是鬼虫的最大收获、最大动力。

注：文中的音标除［e］和［n］按英语音标发音以外，其余都是按照汉语拼音发音。

复习课

为了尽量照顾新近加入的同学（转校生？），这里把以前所学的内容简要进行概括，也是让老学生（SOUL：才学了三课就变成“老”学生了？）系统化自己所学的知识、温故而知新用，还记得鬼虫老师第二课就告诉过你的所谓学习的真谛吧。

在以前的三课中，我们已经学会了五十音图里的三十个片假名，当然并不单单只是学会了三十个片假名这么简单，我们也同时学了许多的必要的日语语法。下面作一个简单的回顾：



◆图1

五十音图中的各组假名的主要发音规律是各个“声母”（即辅音，主要有K、S、T、N、H、M、L）和五个“韵母”（即元音，就是A、I、U、E、O）分别进行组合如：“カ”［ka］“キ”［ki］“ク”［ku］“ケ”［ku］“コ”［ko］，但当中也有例外，如：S组的第二个假名，“シ”发音为［xi］，S组的第三个假名“ス”发音为［si］，T组的第三个“ツ”发音为［cu］。

◆图2

长音：片假名后的“一”表示长音；浊音：共有四组（20个）假名，在可以浊音化的假名右上角加两个小点后就变成浊音假名了，具体规则是：声母为［s］的假名变为浊音假名后声母变为［z］，声母为［k］的变［g］，［t］变［d］，［h］变［b］；另外［h］组假名在右上角加上小圆圈后就变成半浊音（仅此一组），声母［h］变［p］。“ッ”表示停顿音，注意“ッ”较之“ツ”小，两者不同。我们所学过的三十个假名是：看图1（《最终幻想Ⅷ》（PS））的五十音图之片假名表。

ア［a］オ［o］イ［i］，カ［ka］キ［ki］ク［ku］ケ［ke］コ［ko］，サ［sa］シ［xi］ス［si］セ［se］，タ［ta］ツ［cu］テ［te］ト［to］，マ［ma］ム［mu］ラ［la］リ［li］ル［lu］レ［le］ロ［lo］，ナ［na］，ハ［ha］ヒ［hi］フ［fu］ヘ［he］ホ［ho］ン［n］

◆图3

要注意几个字形相似的假名，如“ク”和“ケ”、“シ”和“ツ”。

◆图4

各位同学们好！真是太感谢你们了，坚持来上我的课，看看你们那面黄肌瘦的样子，你们真的是太令我感动了T_T！（众人：又来了，给他面子才来听课的－_－b。）为了不辜负大家对我的厚爱，我这一课要教大家总共，咳，总共8个片假名。（众人：什么？比上一次还要少？你就是这样报答我们的？我扔！——西红柿、鸡蛋、香蕉皮一齐出手了，不过这次可没有奶油蛋糕了）……（早有预防措施的鬼虫取下大锅）大家听我说完吗，这一课的几个假名不太容易掌握，而且还要讲解一些重要的语法，再说这一课都把片假名说完了，那我下一课光讲其它东西多单调呀？

◆图5 《恶魔城X血之轮回》（PCE）和《恶魔城X月下之夜想曲》（PS）

◆图6

我们首先要学的假名可是スーパー……（众人：经典！），唔，你们蛮了解本老师的吗。它是“ソード”中的“ソ”［so］，“ソード”可是RPG、SLG游戏中的必备良品，请看看图24，试猜一猜它的意思，答案是“SWORD”，“剑”也！不过相信有很多同学在第一眼看到单词时，认定第一个片假名“ソ”就是已经学过的“ン”，小心，这可是两个片假名，这两个假名的相似情况和“ツ”、“シ”两个假名的相似情况又一样，再加上这四个假名本身也都蛮相似……不要倒！坚持听我说完，在字形上，“ソ”［so］是一点、一撇，“ン”［n］是一点、一提；同样“ツ”［cu］是两点、一撇，“シ”［xi］是两点、一提。四个假名都是由点、撇、提三种笔画组成。怎么样，这么一说，大家脑中这几个假名的形象是不是突然变得清晰了？举一个实例吧，看看这个单词：“ゾンビ”［zo n bi］，这个单词集合了两个易混淆的片假名，

◆图7

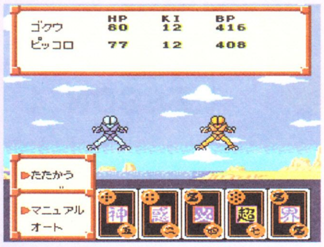
◆图8

意思是ZOMBIE（丧尸、僵尸），这个单词如果你去查普通字典的话，估计要么是查不到，要么就是查出其它奇怪的含义，只有我鬼虫才能告诉你真正的事实！“ZOMBIE”是一个非常好用的单词，它不单在影视业中用得极滥，在游

戏中也是流行词语。“ZOMBIE”不但是《生化危机》系列中的关键词（主角？），在是《FF》、《DQ》等RPG中同样有“ZOMBIE”，即有ZOMBIE怪物、请看图19，又有ZOMBIE异常状态的设定。什么，你从没发现？**フフフ**，那么这将成为历史，现在你已经是经过鬼虫亲自教导的高材生了，你一定会发现，原来ZOMBIE是这么流行的词，。相关词汇：“**ソフト**”来自于SOFT，是SOFTWARE（软件）的缩写，你完全可以把游戏软件叫做“**ソフト**”。

◆图9

◆图10



《龙珠Z超级赛亚人传说》(SFC)

学完了“**ソ**”，我们又可以总结出一组片假名了，即S组里的五个假名，“**サ**”、“**シ**”、“**ス**”、“**セ**”、“**ソ**”，这一组假名中的第二个和第三个假名的发音有些特殊，前面的复习课也提到过了。

再看下一个片假名“**ニ**”[ni]，这个片假名如果能和刚刚学的“**ソ**”合体，就能衍生出另外两个经典词。第一个是“**ソニー**”，大家只要试着一发音就能猜出来是什么了，对了，这就是响当当的SONY公司，从家电业杀入**ゲーム**（GAME）业的黑马，当然现在已经是次世次中的**キング**（KING）马了。另一个是“**ソニック**”，绝对是红极一时的动物——刺猬索尼克，世嘉公司的招牌角色，另外“**ソニック**”本身就有另一层含义，即“音速”，这也是为什么会有人称“索尼克”为“超音鼠”。其它相关词汇：“**テクニック**”[te ku ni / ku] TECHNIC或者是TECHNIQUE（技术、手法，在游戏中一般指角色们的特殊技能）；“**アフターコロニー**”AFTER COLONY，这是《高达W》的时代设定，即“后殖民地时代”图18。

◆图11

《龙珠Z超空间格斗》(SFC)

接下来一位可是**ソニー**公司的帮凶，就是有他的神助，SCE才成为次世代的**キング**），**フフフ**，大家准备好尖叫吧，此人就是超级偶像、酷哥——“**クラウド**”克劳德，图7上场！（台下众FF迷齐声尖叫…………）克劳德的大名里就有我们还没有学过的假名“**ウ**”[u]，这也五个基本元音之一。“**ウ**”的其它相关词汇有：“**ウッソ**”（乌索，V2高达的机师，机战中的红人）；“**スロウ**”SLOW（缓慢，《FF》等等RPG中常见的一种辅助性魔法）；“**ダウン**”DOWN，图13（下，这里指击倒，“妨碍我的家伙，我用指头就可以将他击倒！”）；**ブウ**（魔人布欧，哈哈，好玩吧，原来我们的布欧先生的原发音是“不屋”）图11。

◆图12

《恐龙危机2》(PS)

好，本课的高潮，也就是本课最高级别的挑战到了。接下来我们要学的一组假名可是**スーパー**……（众人：经典！）？呃，对不起，这一次不是**スーパー**经典，而是**スーパー**难（众人：我倒！），这一组假名之所以学习的难度高，因为它们有许多特别的地方。

◆图13《北斗神拳 世纪末救世主传说》(PS)

首先是它们这一组只有三个假名，分别是“**ヤ**”、“**ユ**”、“**ヨ**”，实际上该组也是有五个假名的，即“**ヤ、イ、ユ、エ、ヨ**”，但是因为“**イ**”、“**エ**”和第一组已经重复，所以只剩三个。其次这一组假名发音都是两个元音的组合在一起的，发音规律是以[i]为开头，后面分别跟上三个其它的元音[a]、[u]、[o]，如“**ヤ**”的发音是[ia]，在第二课的时候已经提到过日语中每个假名都是读一拍，所以**ヤ**的发音[ia]中的[i]和[a]就要连读成一个音（一拍），所以“**ヤ**”的发音是[鸭]，而不是分开念的[咦啊]。另外两个是“**ユ**”[iu]→[油]，“**ヨ**”[io]→[哟]。在实际应用中，这组假名更常见的出场方式是以“拗音”的形式，也就是它们分别和其它组的假名组合起来的发音，这时候“**ヤ**”、“**ユ**”、“**ヨ**”三个假名就要变成小写，如“**キョ**”，它的发音是[kio]，小写的“**ャ、ュ、ョ**”和同样小写的“**ッ**”的区别之处是，“**ッ**”在整个单词的发音中要占一拍，而“**ャ、ュ、ョ**”却要和前面的假名连贯起来读成一拍。

◆图14

◆图15

《洛克人X4》(PS)

还是举个例子吧，嗯，慢着！讲了一大堆，有些家伙又中了催眠魔法（-_-x），快把那些睡到流口水的家伙敲醒，要举例了耶！最有代表性的是“**ショットガン**”[sio / to ga n]，图14，这个单词大家应该最熟悉不过了，它就是最常见的一种枪“SHOTGUN”。读“**ショットガン**”这个单词共有五个拍，“**ショ**”为一拍，“**ッ**”为一拍，剩下的三个假名各一拍。

◆图16

《超级机器人大战外传 魔装机神》(SFC)

好，为了让大家多熟悉一下之这几个假名，下面将多多举例。

首先是“**ヤ**”[ia]，“**アヤ**”阿亚，凭《寄生前夜》系列大红大紫，长期居于《游戏机实用技术》杂志人气角色榜前三甲的人物！“**スペシャル**”[si be xia lu] SPECIAL（特别的，如《北斗神拳》中的台词编辑模式中有“**スペシャル**”台词），“**シャア**”（夏亚，是高达中第二大主角）；“**キャンセル**”[kia n se lu] CAN-CEL图25（取消，常常可各种菜单中看到这个单词）；“**キャラクター**”[kia la ku ta a] CHARACTER（角色，常常可以在游戏开头或结束画面的制作人员表中看到）图22；“**サイヤ**”，让我们流下高兴的泪水吧T_T，宇宙最强的战斗种族——塞亚人的片假名终于登场了！请看图2(《龙珠Z超级赛亚人传说》(SFC))。

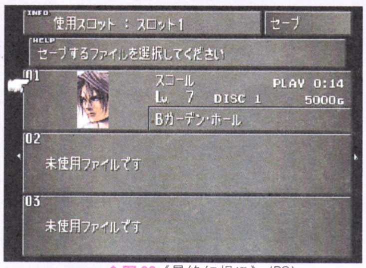
◆图17

再来看第二个假名“**ユ**”[iu]，“**リュウ**”[liu u] RYU（是日语中“龙”或“隆”的发音，一个名字三个用法，“龙”、“**リュウ**”、“RYU”三种用法一齐登场）；“**ユニット**”[iu ni / to] UNIT（单位、个体，在机战中是表示“机

◆图18《新机动战记 高达W ENDLESS DUEL》(SFC)

◆图 19《最终幻想 Ⅸ》(PS)

体”的基本单词)；“**マニュアル**”[ma niu a lu] MANUAL (手工的、手动的，这是和AUTO自动“**オート**”相对应的单词)，看看图10就清楚了。“**ドラキュラ**X”DRACULA X，图5，《恶魔城X之血之轮回》和《恶魔城X之月下夜想曲》是最优秀的两个恶魔城游戏，“**ドラキュラ**”一般就是指恶魔吸血鬼的名字；“**ダッシュ**”DASH (冲刺)；“**ギニュー**”，基纽队长的名字，注意看图4(《龙珠Z武勇斗传》(MD))，除了左边第一排最下面一个是利库姆和中间一排第三个是小林的名字外，其余人名都是你应该已经会的。



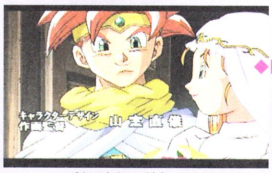
◆图 20《最终幻想 Ⅷ》(PS)

第三个假名“**ヨ**”，除了上面的SHOTGUN外，还有“**ショップ**”SHOP (商店，作为玩家，首先想到的当然就是武器屋、防具屋 “**ポテットステション**”[po ke / to si te xio n] POCKET STATION，上一课我们已经学过了土星 (SATURN“**サターン**”)，现在终于可以学到PLAY STATION了“**プレイステション**”；“**ショート**”[xio o to] SHORT图12 (短，这里是指用REGINA的那把刀可以让这个电子门短路)。

◆图 21

《METAL GEAR SOLID》(PS)

讲完了最特别的一组假名，我们再来研究一下日语发音中的所有假名变小的的情况。日语中假名变小除了停顿音“**ッ**”、作拗音的“**ャ**”、“**ュ**”、“**ョ**”以外，还有第三种情况，就是将第一组假名，也就是元音组“**ア**”、“**イ**”、“**ウ**”、“**エ**”[e] (稍候就开始学)、“**オ**”变小，再和其它假名组合成一个音，这样日语片假名所能表达的读音就更加丰富了，许多无法用原来的片假名表达出来的外来语发音，现在也能更加准确地表达出来了。变小的元音的发音规律和拗音“**ャ**”、“**ュ**”、“**ョ**”一样和前面的假名合读为一拍。了解了这个新规律后，你们的片假名词汇量就又凭空上升了一大截，不信你看可以举的下面这些例子：



◆图 22

《超时空之轮》(PS)

首先是几乎成为RPG代名词的《FINAL FANTASY》，它的片假名写法是《**ファイナル ファンタジ**》，图6，中间的“**ァ**”就是一个小的“**ア**”[a]，它和前面的“**フ**”[fu]合起来发音为“**ファ**”[fa]；相似的还有“**ファイル**”FILE (文件，常在存档或读档时可以看到，指你的记录文件) 图20；“**ファイア**”FIRE (火)，如阿鲁卡多的第一招必杀技，地狱之火：“**ウォータ**”[ua a ta] WATER (水)、“**クリティカル**”[ku li ti ka lu] CRITICAL (危急的、关键的，最常见的就是在机战中表示必杀一击) 图16；**ウィルス**[ui lu si] VIRUS (病毒，生化危机中所有故事的起源是T－**ウィルス**，《FF9》中有也有病毒这一异常状态) 图19；“**ディスク**”DISC (指光盘碟片) 图23。

◆图 23

《最终幻想 Ⅶ》(PS)

◆图 24

《战斗机器人烈传》(SFC)

有了上面的小片假名的知识，我们要学的下一个片假名“**エ**”[e]就有更多词汇可用了，因为“**エ**”很经常以小个子出现。首当其冲的就是“**フェニックス**”[fe ni / ku si] PHENIX或是PHOENIX (凤凰、不死鸟，也是RPG、SLG游戏的最爱，《FF》系列中每作必有复活道具：**フェニックスの尾**) 图17；再就是“**スクウェア**”[si ku ue a] SQUARE (原意是广场、平方，但给玩游戏者的第一反应是史克威尔公司) 图26；“**エニックス**”ENIX (不逊于史氏的RPG制作公司艾尼克斯)，想不到两大RPG公司竟然同时在课堂中登场。“**シェル**”[xe lu] SHELL (原意外壳，在《FF》中作为一种辅助性魔法，作用是提高自己物理防御力的魔法。再来看看“**エ**”以正常形态出场的单词。“**エリア**”[e li a] AREA (地区、地域) 图8(《恐龙危机2》(PS))；“**エックス**”[e / ku si] X (字母X的日语发音，也是《洛克人X》主角的名字) 图25；“**シェリー**”SHERRY，G病毒制造者威廉的女儿，图3。**へへへ**，举了这么多例子，甚至用上两大RPG厂商的名头，大家应该对“**エ**”“永生难忘”了吧。

◆图 25

学完了“**エ**”，元音组的五个片假名“**ア、イ、ウ、エ、オ**”终于让我们学完，照理讲元音应该是最早教完的，但是由于寻找配图等各种原因，所以竟然到第四课才教完元音^o^。

好，下面是本课的最后一个假名“**ネ**”[ne]，来看看单词，在《恐龙危机2》经常出现的“**エネルギー**”[e ne lu gi i] ENERGY (能量) 图9；再下一个又是人名，**フフフ**，再次准备尖叫吧！传说中的孤胆英雄、无数人的偶像：“**スネーク**”，图21，他就是SNAKE！！！哇哇哇—— (众人：……-_-b，老师是不是疯了，自己在那里狂叫)；还有“**インターネット**”INTERNET (互联网，在许多DC游戏上可以看到这个选项)。

总结

本课共学了8个片假名：“**ソ**”[so]“**ニ**”[ni]“**ウ**”[u]“**ャ**”[ia]“**ュ**”[iu]“**ョ**”[io]“**エ**”[e]“**ネ**”[ne]。

◆图 26

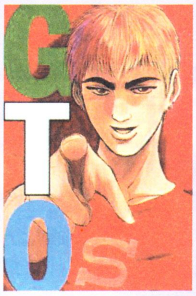
《武藏传 千年收藏版》的附赠卡片

◆图 27

《超级机器人大战 α》(PS)

为了防止大家被日语中小假名的读音搞得稀里糊涂，再次总结一下所有缩小写的假名的发音规律。缩小写假名的发音共分为两种情况，一种是“**ッ**”，占一拍，表示停顿；一种是拗音“**ャ、ュ、ョ**”和缩小写的元音“**ァ、ィ、ェ、ォ**”，它们都要它前面的假名合读为一拍。怎么样，这下彻底清楚了吧！不过，在日语中缩小写的元音也可以写出一长串来代表超长音，看看图27的”真・shining spark“，你就知道了，这种不规则用法应该不会让你感到困惑吧。

CLASS IS OVER。请期待《鬼虫的片假名教室》之ファイナル　レッスン (FINAL LESSON)。



加油，很快就要成为“片假名达人”了！！

栏目主持：D·S

梅开二度

硬件道场

欢迎各位“机民”再次来到“硬件道场”。上一次“创刊号的硬件道场”收到的回馈虽然不多，但是都具有一定的代表性，这些建议都为D·S全力办好这个栏目提供了有利的条件。希望收到你们更多的来稿和建议。此次的“硬件道场”四个会馆全面开放，大家可以各投所好，努力练好“硬功”。这回的友情特约嘉宾是SNK的格斗游戏超人气美少女娜可露露，大家可要在她的监督下反复练习，不然她会伤心的！更重要的是会遭大自然的报应的！！！

道场指南

由于学员们的水平参差不齐，目前本道场将开放四个会馆。

第一个会馆命名为“白带练习场”，主要针对一些刚接触游戏主机和周边的“菜鸟”玩家，但是各方高手也可以在这里“温故而知新”。

第二个会馆命名为“黑带竞技场”，主要刊登一些硬件高手的玩“机”心得（单指各游戏主机维修和使用经验方面而言，并不是‘游戏黄金眼’），欢迎来稿，稿酬丰厚！来稿时请直接在地址后注名“硬件道场”栏目收。

第三个会馆命名为“发烧烈火堂”，主要介绍热门的游戏周边配件以及性价比较高的AV器材。

第四个会馆命名为“道场接待处”，由D·S亲自负责接待，回答玩家关于硬件方面的任何问题。有问题的玩家可以直接来信投给“硬件道场”这个栏目或者填写在读者调查表中寄给我们。

白带练习场

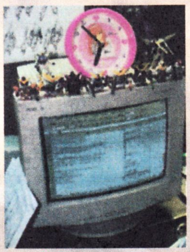
上次麻生华澄老师为各位学员介绍了几点最基本的游戏机使用常识。此次我会接着向大家推荐一些打机时的常识，因为许多刚刚才接触游戏机的新玩家或者一些资深“打机老鸟”在玩游戏时，都或多或少存在着一些不良习惯。短时间内大家可能无法发现由这些不良习惯所带来的危害，所以希望大家在看过下文之后改掉那些不良习惯，毕竟大家的最终目标是要成为“机神”！！！

第一步

注意健康

首先如果在游戏进行时玩家感到任何不适，如头晕、呕吐、眼部不适等，应立即停止游戏。另外在疲倦且睡眠不足的情况下也不应该继续玩游戏机。（D·S：哎，如果我可以做到这一点就好了。特殊能力——熬夜LV9发动！！）此外有一部分玩家当受到强光及闪烁画面刺激时，会出现昏迷及肌肉抽搐等症状。如果有此前科的玩家，请先得到医生的允许，这样才方可进行游戏。（娜可露露：说明书上写得很清楚，大家没有看到过吗？什么，你玩的是D版？！）

其次是关于打机时间的问题，一般来说每玩一小时就要作15分钟的休息，休息时可以去喝喝水，伸伸懒腰，做做“眼保健操”。不过，通常玩家玩得入神的时候，就连上厕所这么“重要的事”都忘了，更何况是要“每玩一小时就要作15分钟的休息”？并且一些游戏的设计也很难允许你这么做，SAVE点极少，遇敌率极高。所以到头来还是需要玩家自觉，不要无止境地玩下去。如果长时间坐在那里，长年累月就会患上“骨组织关节综合症”、“厌食症”、“心肌缺血症”等等有害健康的疾病。（娜可露露：这不是危言耸听，本人曾亲自请教过有关的医学专家，请玩家务必重视！）最好的方法就是在电视机或者电脑显示器旁放一个小闹钟，在打机的时候给闹钟定时，这样就可以知道自己已经玩了多长时间。其实连续游戏4个小时就已经是极限，不可以再玩下去。记住，电子游戏始终不过是一种娱乐形式，只要玩得开心就可以了，不要太沉迷。这世界除了打机之外，还有很多其他的娱乐方式啊！（娜可露露：当然，如果象D·S那样用它来混饭吃的话，就不能这么说了！）



◆新时代“健康型玩家”的选择——闹钟，定时打机是最聪明的选择！

虽然打机要玩得投入才过瘾，但有时玩得过分投入，就会使玩家出现精神紧张的情况，（尤其是玩一些很容易“摔死”的动作游戏）更严重者还会出现昏迷及肌肉抽搐等症状。除此之外，玩格斗游戏过分投入或执着于胜负，也很容易跟对方发生争执。（D·S：编辑部就曾经发生GOUKI和紫枫为了争一时的胜负，一夜未睡，第二天双双迟到的先例，可怜的人啊！）

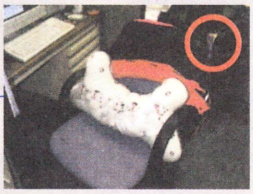
第二步

打机环境

小学生都知道，看电视时的光线一定要充足，不然眼睛会非常疲劳。其实打机比看电视更“费”眼，因为打机时玩家的精神高度集中，造成眼部的视神经肌肉长时间处于紧绷状态，所以有充足的光线就可以减轻打机所带给眼部视神经肌肉的压力。除此之外，一边看攻略一边打机的玩家也不少，其实在玩家看完游戏画面再转看书本时，眼睛是需要调整视线焦距的，如果时常在光线不足的环境里重复这个动作也很容易使眼睛疲劳。

另外由于“发烧级”玩家一上机就会连续奋战几个小时，所以有一把舒服的座椅是必要的。但什么样的座椅才算舒服呢？首先要有“靠背”，好让玩家可以倚靠着。想要再舒服一点就需要在“靠背”前多放一个抱枕，这样可以保护你的脊椎骨。此外椅子上最好有椅柄，让玩家

可以将手搁在上面，这样就不会那么容易疲劳了。



◆“机神”的标准王座

第三步

打机姿势

可能有一部分玩家喜欢晚上躺在床上打机，因为他们认为这样很舒服！其实这样做是大错特错的，请千万不要躺着打机，因为根据医学上的人类骨骼关节图可知，躺着打机是最容易产生疲倦的，并且对背部骨骼和腹部器官的伤害极大！希望玩家立刻改掉这个坏习惯。

另外就是眼睛同电视机之间的距离在多少时为最佳的问题。一般来说，如果电视机是14寸至21寸的话，标准距离应在1.5到1.8米之间。如果电视机是21寸以上的，就必须将标准距离扩大到2.5米以外才合适。除了标准距离之外，眼睛跟画面的高低差也不可疏忽。最好的就是呈水平位置，这样就不会时常要把头抬高或者低下，造成脖子的疲劳。还有就是那些家中有摇杆或方向盘这些游戏周边的玩家，在游戏时需要将它们放在低一些的茶几或小方桌上，这样做不仅可以减轻腰部的压力，而且更有利于技术的发挥。

第四步

待续……

黑带竞技场

在D·S真诚的召唤下，全国各地的“黑带”高手们纷纷擦拳磨掌，响应号召。此次就有“硬件达人”岷江月投来心得研究一篇。此君最擅长主机的硬件维修，自学练习期间曾经在他手下“壮烈牺牲”了两台SS和三台PS。这次刊登的《自己动手换SS光头》就是他的心血之作，想必对广大老SS玩家十分有用。另外偷偷地告诉大家，关于PS主机的硬件知识和维修常识将在今后陆续刊登，请密切留意！最后是一篇关于PS主机电源维修的文章，图文并茂，研究性极强。（以下方法只针对动手能力强或有过相关经验的玩家，一般“生手”只供参考）

自己动手换SS光头

文：岷江月

虽然一代天骄SS机在次世代竞争中失败了，但是在中国还有千千万万的世嘉迷对她情有独钟。时光荏苒，当年风华正茂的SS机如今大多也步入垂暮之年。稍稍对SS有一定了解的机主恐怕都知道衰老的仅仅是SS的光头，我们只要为其更换一个新的光头SS就能重新焕发青春。更换SS的光头比更换PS光头的价格便宜多了，同时在技术要求上也简单多了。各位有SS机的朋友不妨跟我一道来为心爱的SS机更换光头。

在换光头之前我们先要测试自己的SS光头是否真的“衰老”了。一般说来SS的光头是比较耐用的，笔者自己97年的SS机光头足足用了三年了还老当益壮。SS光头的“衰老”其实是很容易发现的，譬如有些光碟读不出来了，或者只读新碟不认旧碟。这里还有一个前提是机主是否调了光头上的激光功率电位器。调过以后还是老样子说明光头的确衰老了。什么？不知道怎样调。先学一下这个基本功吧。切断电源，用起子（螺丝刀）拧下固定用的螺丝，小心取下SS的机壳。找到SS光头，从插加速卡的插槽方向看过去，看到了一个多为黄色的可调电阻了吗。好，我们用小起子顺时针调一点。通电，接好电视，装上以前读不出的光碟（注意不要太花太烂），按下电源开关，电源指示灯亮。光头不动。怎么办？看到位于插槽旁边，光驱和电源电路板之间的一个金属和塑料的“怪东东”了吗？用手捏紧它，光碟转动了吗？等一下看读出来了没有。如果没有可以再次微调一点。一般说来以前没动过的机子调一下效果是很明显的。注意不要调太多，适可而止。有些读者会说我没看见看到你说的那个黄色的可调电阻啊。请注意往下看，在光头上白色的排线左下方有个小的可调，你调它就行了。方法是一样的。如果通过加大功率使SS机又可正常使用就不必急着换光头了。笔者建议至少使用两年以上的SS机才考虑换光头。你的SS光头服用了加大功率这个“兴奋剂”还是不行时，你就可以准备换光头了。

首先你要搞清楚你的SS用的是什么光头。前面不是在调功率时有区别吗。实际上用大的黄的可调电阻的是JVC光头，小的银色的为三洋光头。二者的区别是巨大的，我们买新光头时千万不要搞错了。一个简单的辨别方法是：JVC光头的透镜有个类似PS机的护盖，只看见透镜；而SANYO的透镜旁边可以看到铜线圈。

搞清了你的SS机所用的光头是JVC还是SANYO后，该去买个同样的光头了。到哪里买？也许大部分的读者会说到游戏专卖店，甚至有些读者会想到向游戏店邮购。在此笔者郑重告诉大家最好不要到游戏专卖店买光头。原因很简单：游戏店的光头卖的太贵了，有些甚至贵的离谱了。SS的光头的合理价格是70-90元，带电机、齿轮等的价格在90-110元左右。并非游戏店所标的110-120元，全套150元。为什么这样讲呢？因为JVC和三洋光头在VCD机中大量使用，在任何一个稍微大点的城市的电子市场上都大量有售，而且价格一直很稳定。笔者10月在成都花75元买了一个JVC光头效果很好。各位不信可到当地的卖VCD光头的电子元件店去买，保证原装，保证价廉。这里还有个问题是买全套（包括电机、齿轮等）还是只买光头。除了你的SS机的齿轮磨损严重必须买全套笔者建议只买光头。原因是市场上的全套的光头是VCD机用的，与SS机用的最大的区别在电机托盘上。VCD机采用抽屉式，光头的电机托盘不能直接像SS，PS那样卡住光碟。买回来你必须要将SS原来的托盘换到新光头的主轴电机上，非常麻烦，也不易成功。就算可以办到，你还得将电机安到驱动板上，不仅麻烦，而且有可能不同，装上后是会不动的。

我们买回光头后，就要拆下旧光头了。先打开机壳，用右手掐住光驱护盖靠近光驱主轴电机的两个支柱的旁边，稍微一用力再向上提。OK，护盖即可取下了。三洋光头需用小起子下掉，再下掉四颗固定螺钉，取下光头和齿轮等，拔下光头与驱动板的排线。再拧下挡住一根小圆棒的螺丝，抽出圆棒，即可取下光头了。JVC光头要简单一点只须拨开卡住圆棒的塑料，抽出圆棒，取下光头，拔下光头与驱动板的排线就可取下要换的光头了。将原光头上有而新光头上没有的部件“齿条”（一对比就知道）拆下装到新买的光头上，再用电烙铁将新光头上的短路保护烫开。该保护在光头插口的旁边，必须烫开。在购买光头时可以向老板详细询问。再将驱动板与新光头的排线插好，装好齿轮，插上圆棒，最后固定好几颗螺丝，光头就换好了，可以试机了。

补充说明一点：如果你买了全套光头，要换齿轮可能会发现新光头与旧光头不同，你只要将新光头的全套齿轮全部换上就可以了。

怎么样，新光头换上后SS焕发青春了吧。好，我们大家来唱在下写的新歌《我爱你土星》。预备，开始！

我爱你土星，我爱你土星……我已把美好的青春献给你，我的土星，我的朋友！

PS光碟机电源的维修

文：郑国川

由于大多数PS主机其电源部分使用100V电压，在国内就要使用220V转110V的变压器。原机电源部分为自激式开关电源，故障率较高，一般由于使用者疏忽误插入220V市电致使电源板大面积损坏的情况比较多。本文将原理图以实物为准绘出，供维修者参考，这样动手修理就可以节约40到50元人民币。

常见故障及排除方法：

1 故障现象：由于误插220V电源，机内发出爆裂声，光碟机电源不能工作。

修理方法：可将Z001焊下重新接入保险丝，用100V电压试验，如能工作则用两支R2M-1型保护二极管反向串联代替Z001，就可继续使用。

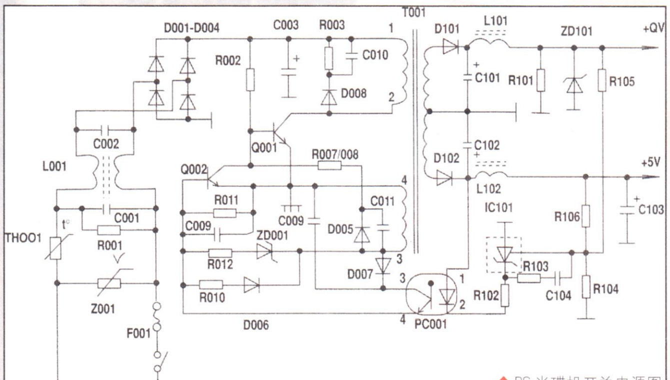
2 故障现象：正常使用中F001熔断，换上2A保险管仍然熔断。

修理方法：此故障多是Q001被击穿，用欧姆表检测其c-e极已短路。遇此故障不能立即更换Q001开机，应对Q002、PC001、Ic101进行检查，如都正常则属Q001本身因素损坏。可用BUT11A、BUX84代换。如果PC001损坏可用4N26代换，Ic101可用TL431代换。PC001和Ic101不更换将再次损坏Q001，因此需认真检查。

3故障现象：电源无输出，查F001完好，用电表测Q001极电极有130V电压，但次级两组输出电压均为0V。

修理方法：本电源系自激式开关电源，如果次级有一组输出过流严重或短路，Q001会自动停振保护。遇此情况将插头CN101拔去，断开所有负载，如果5V、9V电压恢复，证明是高负载电路故障，可依次查找。如果拔去CN101仍无输出，应首先查9V、5V输出端对地电阻，其正反测应有明显差别，否则无论阻值为多少，均证明D101、D102、C101～C103有短路，或ZD101已被击穿。

上述检查正常但仍无输出，可查Q002是否击穿，R002是否开路，Q001是否开路。常见故障是R002开路，PC00134脚内部击穿。



◆PS光碟机开关电源图

发烧烈火堂

把"街机感觉"搬回家

——ASC Ⅱ STICK FT Special

广大家用游戏机玩家每次在家中玩那些街机移植的游戏时，可能会发现总是少了一份在街机厅里玩游戏时的投入感。除了少了那份人为气氛的烘托，恐怕就是手中的手柄不能达到理想的操作效果。此次D·S郑重地向DC玩家推荐一款经典的周边配件——ASC Ⅱ STICK FT Special。早前ASC Ⅱ为配合DC年度平面格斗游戏《CAPCOM VS SNK》的发售，在9月6日与该游戏同时推出了这款名为"ASC Ⅱ STICK FT Special"的特制摇杆。虽然去年ASC Ⅱ为了配合DC格斗游戏《STREET FIGHTER ZERO 3最强流道场》就已经推出了一款具有震动功能的摇杆——ASC Ⅱ STICK FT，有别于SEGA为《VF3》而制造的摇杆—— ⑭互币互丧攻匹%氓 ↓SC Ⅱ在为这款新摇杆命名时之所以加上了"Special"这个单词，就是因为它那最特殊的制造工

艺。因为这款摇杆在制造上除了保留原由ASC Ⅱ STICK FT的全部功能之外，它的摇杆制造采用了最先进的光线感应器，可以使指令输入准确到1/60秒，非常灵敏。由于目前最强的3D格斗游戏的画面都以每秒60帧输出的，所以角色出招设定都以FRAME（1FRAME＝1/60秒）为基本单位。可以说ASC Ⅱ STICK FT Special最基本的功能就是为狂热的3D格斗游戏迷"量身订作"的。

当然除了格斗游戏，用ASC Ⅱ STICK FT Special来玩其对应（注：DC它来玩）的其他街机游戏也非常不错。此次D·S特地找来几款不同类型的游戏试玩，看一看ASC Ⅱ STICK FT Special是否真的像想象的一样好。

首先是SEGA的热门足球游戏《VR射手Ver2000.1》。用手柄玩的时候很容易被对手将足球从脚下抢去，可是由于ASC Ⅱ STICK FT Special输入指令的准确，所以自己控制的持球队员就可以很准确地避开对手的抢夺，快速带球前进。另外值得一提的就是角球发出后的落点，明显的使用ASC Ⅱ STICK FT Special要比使用手柄准确，并且可以小范围的控制角度。真是太爽了！

还有就是CAPCOM的劲爆射击游戏《GIGA WING》。本来用摇杆玩平面射击游戏就要比用手柄强，在接驳VGA BOX后用电脑彩显配合ASC Ⅱ STICK FT Special来玩，100%的街机感受！！控制手中的飞机在"弹如雨下"的险境自在穿行，向"百兆"的分数前进吧！

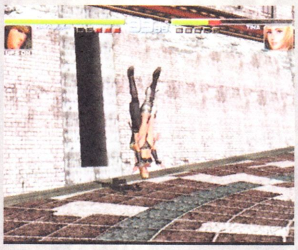
接下来是CAPCOM的另一款动作游戏《SPAWN》。准确地讲，用ASC Ⅱ STICK FT Special来玩并没有手柄出色，主要是手柄很容易控制攻击角度，而用ASC Ⅱ STICK FT Special就差一点。

最后就是平面格斗游戏和3D格斗游戏的测试。D·S选了《STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE》、《THE KING OF FIGHTERS 1999 EVOLUTION》、《VF3》和《DOA2》这四款游戏。

《STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE》：绝对是PERFECT。在操作上无论是Blocking还是前冲后退都要比手柄顺畅得多，连续技的输入同样也是能够达到百分之百准确。在Blocking的时候节奏的掌握也非常好，息吹的"霞朱雀"也能一个不落的Blocking住。用"十足街机感觉"表达的话……只是对面前那个15"彩显有点怨言了……呵呵，走题了。

《THE KING OF FIGHTERS 1999 EVOLUTION》：操作感同玩街机一般不二，各种复杂的连续技和组合技都可以很轻易地使出。尤其是需要STRIKER配合的组合技的使用，优先的输入感觉十分亲切，完全没有用手柄输入时的"生涩感"。完美！

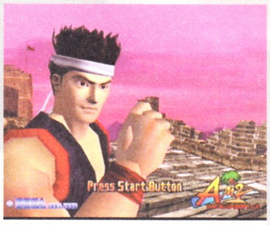
《VF3》：用手柄玩的话总感觉有点那个，因此想享受时就会往街机厅跑。现在不用了。晶的“崩击云身双虎掌”、“修罗霸王靠华山”也能在DC上使出了（自己手太拙？总之用手柄就是没感觉……）。更重要的是“韩国步”运用起来也更加的流畅、彻底。望着身边那个十字键都快被按得陷下去的原装DC手柄，不禁自言自语：“老兄，今后玩格斗不用麻烦你啦！”



《DOA2》：一款绝对完美对应ASC Ⅱ STICK FT Special的3D格斗游戏。例如HAYABUSA的“饭纲落”（游戏中唯一不能解开的连续投技）用手柄几乎无法准确使出，因为那复杂的输入指令并且对输入时间要求也非常苛刻。可是用ASC Ⅱ STICK FT Special来玩，这一招简直“一出即是”。还有就是实战中打击技、反击、投技之间的切换用ASC Ⅱ STICK FT Special很容易达到“身心合一”的境地，当用手柄时却因为脑海中要时刻想着按哪个键而无法及时使出。

综述

ASC Ⅱ STICK FT Special是一款真真正正的街机发烧玩家必备的精品周边。有了它，你在玩由街机移植的游戏时，相信投入度会呈几何级上升，强力推荐！！



ASC Ⅱ STICK FT Special小档案

生产商：ASC Ⅱ

发售日：2000年9月6日

型号：ASC—1302M

售价：7300日元（约人民币630元左右）

注：一分价钱一分货，市面上的那些所谓的组装摇杆质量极差，使很多想买摇杆的玩家忘而却步。在这里D·S希望今后大家在购买游戏周边配件的时候，还是抱着“宁缺毋滥”的心态为好。因为一款质量没有保证的游戏周边配件带给玩家的只有麻烦和痛苦的经历，而不会有预想中的美好。“发烧烈火堂”中推荐的游戏周边配件都是经过我们精心测试的，值得大家信赖。并且希望广大玩家在看到有我们所介绍的产品出售时，放心购买，当然也要提防仿冒的假货。（D·S：作为一名中国的玩家，真累呀！）

道场接待处

随着“硬件道场”的开张，在“道场接待处”需要接待的玩家也逐渐多起来。此次由于版面有限，只回答四个许多玩家都关心的问题，希望能够使你们满意。

问：PS原装记忆卡同组装记忆卡有什么异同？

答：原装PS记忆卡在玩正版PS游戏时绝对能记录（废话），但在玩一小部分D版游戏时则不能记录。若记忆卡中有某游戏的记录的话，则该记录所对应的图标可以在PS的记忆卡管理画面显示，也可以在中文金手指的记忆卡管理画面显示。而组装记忆卡在玩正版PS游戏时几乎有20%无法记录，D版游戏也有一定数量无法记录。若记忆卡是新的，在上面作了某游戏记录则只可在PS的记忆卡管理画面显示图标，在中文金手指中则没有显示。如果记忆卡是在中文金手指中“初期化”后使用，则以后记忆图标在PS记忆卡管理画面中无法显示，只能在中文金手指中处理记录。

（以上问题的解答感谢广东省肇庆市星荷路二区二幢504 何永坚）

问：听说对于有划伤的碟片可以用牙膏在划伤处打磨，就可以让主机继续顺畅地读盘。这种方法对吗？

答：谈不上正确，只能说是一种“偏方”。由于目前的D版制作得越来越差，许多碟片就连基本的光碟数据保护涂层在制造时为了降低成本而省去了，“透光”碟片在市面上屡见不鲜就是这个原因。对于这种碟片，如果使用上述方法，就可能对碟片造成不可修复的损伤。因为主机光头在读取这类光碟上的数据时，就会加大光头的移动速度和频率，长期如此，主机寿命会大幅下降。

问：DC主机的记忆卡电池能够使用多长时间？

答：一般说来，如果玩家不经常使用记忆卡来玩VMS迷你游戏的话，基本上原装电池可以使用半年以上。另外如果使用记忆卡来玩VMS迷你游戏则只可以使原装电池寿命在3个月左右。还有就是关于DC记忆卡的记录问题，由于在记忆卡中有内置记忆芯片，所以玩家不用担心因电池用完而记忆丢失的问题。鉴别电池是否用完的方法就是在开机时是否听到记忆卡发出的“迪、迪……”叫声，如果有则表示电池已经差不多用完了。最后补充一点，由于原装记忆卡的记录容量只有200个BLOCK，所以很多玩家发觉不够用，而市面上现在有多种所谓的4M、8M记忆卡，并且还能上网下载DC游戏记录。对于这种产品，就D·S个人建议可以购买，但是千万不要贪图小便宜，而买了价格低廉的劣质产品，切记！（注12月21日SEGA会随着《梦幻之星ONLINE》的发售而推出一款名为“记忆卡4X”的大容量记忆卡，记录容量达到800个BLOCK，详情见今后的“硬件道场”。）

问：如何才能买到原装的游戏周边配件？

答：由于中国家用游戏市场不健全，想买到有质量保证并且提供售后服务的原装游戏周边配件几乎不可能。前些时代理DC主机和其相关产品的“中迅公司”曾经做过尝试，但是就目前的情况看前景不容乐观。所以对于这个问题，真的很难给玩家一个满意的答复。因此，现在玩家如果想买原装的游戏周边配件的话，就只有靠运气了。希望能够看到中国家用游戏市场的健康成长。

继续期待你的问题

道场手记

不知不觉已经是“硬件道场”第二期了，办这个栏目真的费了D·S不少的心血。资料的整理，图片的搜集，文字的校对等等都是办其他栏目所无法比拟的。（话音未落，邪魔天使、SOUL、慕容非都已向D·S杀来，我跑！）希望D·S办好这个栏目不是南柯一梦，这里再次感谢大家的支持，多提建议来啊！

另外告诉大家一个好消息，下期的“硬件道场”将会隆重推出“新春特别号”。具体内容就是详细的新春购机指南，想在春节期间买新机的玩家请密切留意！！（涉及机种包括：PS、PS ONE、POCKET STATION、PS2、DC、WSC和GBC）

更正：在11月号“硬件道场”关于PS正确开关机法的介绍中，应为“L1＋L2＋R1＋R2＋START＋SELECT”，而非“L1＋L2＋R1＋R2＋START＋RESET”，特此至歉。

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 (0755) 2286364 2223012

读编往来

11 月时收到一封吉林杨英男读者的来信，他在信封上写下了“谢谢邮递员叔叔”几个字。也许有人会对这几个字视而不见甚至不屑一顾，但是当看到这几个字的时候我感到心一下子被暖热了。我虽然不是那个送信的邮递员，但是我同样能感受到杨英男读者对一个普通劳动者的敬意。不管那邮递员是男还是女，是老还是少，我想都同样会被这几个字感动的。生活是这样美好！当你在默默工作的时候，当你在为其他人服务的时候，得到你服务和帮助的人没有忽视你的劳动。这多好！尊重他人是实实在在的美德！此后的好些天里，我都处在这封信带给我的美好感觉中。

谢谢你，杨英男，你的支持我们收到了。感动！

从明年1月号起，我们的封面将有大的变化，相信大家会喜欢这个改变的！不过细节暂不透露，只是大家要买1月号的时候注意一下就好了。

2000年末最重大消息！

《游戏机实用技术》编委会即将成立！编委招募进行中……

《游戏机实用技术》编委会即将成立！

自从上一期发布了征召编委的消息以后，许多玩友都打电话、发信、发E-Mail申请加盟。这让我对杂志今后的发展有了充足的信心。各位读者请放心，我们会把编委会组建好，我们的杂志也会越来越好。我们继续征召各地编委，请大家踊跃报名。

有意加盟《游戏机实用技术》编委会的游戏专家请尽快寄来个人简历及一篇与游戏有关的文章，另外还请详述对杂志发展的个人看法。

来信请寄：

730000
兰州市耿家庄邮局99号信箱
《游戏机实用技术》编辑部编委筹建组　收

在此次中国E3展上，我们曾现场招募编委、特约撰稿人、客座主持和客座指导，但是很多玩友都不太明白它们的含义，所以这次一一说明。如果对自己有信心的话，请来信详述个人特长和感兴趣的职务。联系方法同上。

《游戏机实用技术》编委会各地编委

凡是发自内心地喜爱游戏，精通游戏，关心中国的游戏事业，对游戏杂志的制作有激情，愿为《游戏机实用技术》的健康发展奉献时间和精力，有责任心的玩家，都是我们编委会委员的候选人。

《游戏机实用技术》编委可以审稿、组稿，并以第一时间拿到最新杂志，然后评价当期杂志的优劣得失，并做市场调查，向杂志社反馈杂志的销售情况和读者的意见，对下一期和今后的杂志制作提出改进建议。概括地说，编委的职责就是监督和指导《游戏机实用技术》的发展。

杂志社每年会不定期地在各大城市召开全体编委的编委大会，组织读者见面会，共同讨论游戏业的发展，讨论杂志的发展。杂志社将提供各种便利支持各地编委的工作。

《游戏机实用技术》特约撰稿人

对某些方面有特长的玩家将成为本刊的特约撰稿人，编辑部会给出主题由特约撰稿人撰写。

我刊元老级人物LEO现在离开了编辑部正在学校继续他的学业，但是他时常会和我们联系，指出我们工作上的不足。他现在就是杂志社的特约撰稿人，我们会给他下一期杂志中需要的主题，由他执笔写稿给我们。本期《新闻聚焦》依然有他的文章。

《游戏机实用技术》客座主持人

在本刊某栏目相关领域有特长的玩家将成为本刊的客座主持人，与栏目编辑合力主持栏目。

《游戏机实用技术》客座指导

对某方面颇有造诣的玩家将成为本刊的客座指导，负责解答读者提出的问题，为杂志的制作提供专业意见。

小编寄语

邪魔天使的展会活动

中国E3展对于邪魔天使来说是非常有意义的。因为在展会期间结识了非常多的玩家和业内人士，收获颇丰。如果此次展会的规模能再大一些，来的厂商再多一些，那就更好了。

在我们的展台前时不时会有《游戏机实用技术》的忠实拥护者要求编辑们签名。看到读者这样喜欢我们，邪魔天使的心里乐开了花。

更让邪魔天使高兴的是在这次展会上结识了《电子游戏与电脑游戏》的编辑E·T。哈哈，哈哈哈！原来我们还是一家人呢！（五百年前是一家）既然是一家人当然要合个影。至于合影就是个人珍藏了，概不外借，请不要来信索取。

对于各位玩家而言，我邪魔天使在本次展会上最大的功劳就是向国内各游戏开发商探问到了对家用游戏机的开发意向。这次得到的消息真是乐得邪魔天使在梦里笑出声来呢。悄悄告诉大家，GOUKI在新闻里说的只是消息的一部分，因为有一些消息是不能确定或不便透露的，所以，嘿嘿，我只有自己悄悄地乐了。对不住大家，实在是对不住大家。

紫枫の言

E3展如期举行，《实用技术》也参加了展览，进行现场售书活动。因为紫枫是第一次参加展览，不免感觉特别新鲜，将之记下，和大家同享同乐。

感动

记得第一天的时候有一位读者走过来对紫枫说“你们的杂志办得很好，我是你们的忠实读者！”听见这番话，紫枫当时差点没有哭出来，还没来得及说什么，那位读者就接着问：“我想请问一下紫枫是不是也在这里？”跟着便买了一本书说：“我已经有这期杂志了，不过我想再买一本，紫枫能在上面签名吗？”

超感动……

激动

活动中有许多读者要求众小编在他们所买的书上签上自己的名字，紫枫一时激动（头一次在不是自己的书上写自己的名字），居然将“枫”字都写错了，真是惭愧……

惭愧

众小编与玩家切磋《街霸Ⅲ》，小胜几局，不禁洋洋自得，结果被一好手打下马，愤愤中还庆幸自己当时没有报上“紫枫”的名字……

其他

展会现场还有其他商家在举办游戏大赛，偷闲跑去参观了一下，被决赛选手之间的精彩“决斗”吸引，被老编抓住，结果……

感谢！

在这里真诚地对广大支持《实用技术》与紫枫的读者们说声：

“**谢谢大家！**”

SOUL喜爱美梦

☆又要迎来一个游戏发售的旺季，年底让人垂涎欲滴的几款大作都是一起发售的，大伙儿有得“玩”了，小编们……有得“忙”了，年底对我们来说真是又恨又爱……

☆说一下《BLADE ARTS》攻略。根据调查表显示，该游戏不受欢迎，攻略制作人SOUL吃力（>_<）又不讨好，所以决定停掉。还是把版面和时间留给其它好东东吧。

☆最近虽然口袋空空，但幸好心情不错，还做过美梦。梦中我在进行一次数学考试，本来以为挂定了的，结果最后成绩居然会是75分，可把我乐得……（非：这，这也叫美梦？）你想跟我一样快乐吗？那就让我先送你一个SQUALL绝对灿烂微笑（不要跟我说“他”很像你喔o_O）。

迈向新世纪的D·S

◆没想到2000年这么快就要过去了，我还有很多事没有做！！谈到今年最难忘的事当然就是加入《游戏机实用技术》编辑部了。在此期间D·S认识了不少热心于我们杂志的忠实读者，每次看到自己编辑的新游戏介绍、特稿或是游戏攻略得到广大读者的认同，D·S就非常开心！！当然D·S还没有自傲到不能听取反面意见的程度，所以如果大家今后有什么建议和批评请一定告之，D·S扛得住！

◆2000年一过，春节就快要到了。今年回家相信可以说是收获颇丰：13张DC原装游戏软件，2张PS2原装游戏软件。还有新世代游戏主机PS2，再加上多个原装游戏周边配件，太爽了！！噢，对了！还有最经典的珍品——荻原一至的原版画集《裸》，足足450元啊！！！

◆下一期本人可能会编辑一篇特稿《白色圣诞夜》，内容暂时保密，但是可以保证精彩！

◆最近编辑部收到许多要求代为购买原装游戏相关产品的信函。在这里我们要重申一下，本刊目前不涉及任何商业活动，所以对大家的要求暂时无能为力，希望大家谅解！

慕容　　秋天

慕容非穿着从头到脚一身黑色的衣服（天气凉了，咬牙花去半月工钱买的）想要装酷。

慕容非望着蓝天白云黄土高坡小桥流水（一半是做梦，一半是现实）想要逍遥。

慕容非看着澄澈动人的啤酒（谎话，没有朋友的时候慕容非不喝酒，而劝soul喝酒绝对是世界上最无趣的事）想要沉醉。

慕容非想着种种无聊的事情。

这些事都失败了。

向因为《玩游戏的狗》而在课堂上放声大笑并且又买了第二本杂志的读者表示真挚的敬意和歉意。

本月慕容非开心的是终于和组织联系上了！郑智化歌迷大联盟收容我了！向火花石和化哥致以十二万分的敬意！

本月慕容非得到纽卡君在各方面的帮助，不然真是不敢想象慕容会面临怎样的困境！他和朋友共同创立的电玩之家真是不错的个人网站呢！域名是http://www.dianwan.net。我的网站什么时候才能出世呢？

天下事聚少离多，十分无奈。

没有镜子，对着光碟笑笑。如果你真的爱我让我走开，心痛你当初反复那样的说……

我带走了你的幸福，你带走了我的全部。

GOUKI无球月

《MGS特辑》经过了四个月的准备终于推出了，上一次《生化危机》的专题受到了许多玩家的肯定，希望这次也能让大家满意！

中国首届E3展比想像中的要好一些，采访到了国内有名的游戏制作人，对于国内游戏市场的现状也有一个更加全面的认识，这种感觉真好。

冠军联赛打到哪里了？只知道曼联涉险过关，看来这期杂志做完后要恶补一下……我要看球赛！！！

最喜欢的动作解谜游戏《ODDWORLD》系列最新作变成了XBOX的独占游戏，MS你……！！！

也许自己还有“星探”的天分？哈哈……

上帝的声音

热血建议篇

一些玩家抱怨贵刊的《机战》攻略又臭又长，我觉得未必。贵刊7、8月号的《机战》攻略确实有点不尽如人意，但像9、10月号这样的研究文章却很好。对于一些大作（如《FF》、《DQ》、《机战》、传说系列等），我想这样的攻略应又精又长，而那些非主流的游戏要尽量减少它们所占的篇幅！

——广西大学　蒋智君

编复：《机战》的攻略我们的确做得太多了，应该精简一下才对的。对于那一次的失败大家都已经吸取了教训。现在新增的研究性栏目是在各读者的建议下办起来的，我们力争把它办成深研游戏的实用性栏目。我们会减少非主流游戏的篇幅。不过这一期因为没有太多主流大作发售，所以攻略部分会显得单薄一些。

希望对各种新主机性能及各机种游戏开发前景做一下报道，在近期游戏机最佳选购对象是那款？为什么？

希望能多做一些象《新闻聚焦》那样对游戏机及其行业进行评论的文章。

——云南昆明　包思睿

编复：对于新年购机指南请留意下一期的《硬件道场》。《新闻聚焦》部分是选择当前业界的热点来评述，如果大家都喜欢的话，我们会增加页数的。

首先，封面条码和标价实在不太美观，下次最好换个地方，但要醒目。

其次，格斗篇最好多一点。

——上海　严寒春

编复：首先，的确是想要换个地方，可是封面放条码和定价是国家统一规定，想换也不敢哪！

其次，你一定是格斗迷吧！我们了解有很多玩家是格斗迷，所以每一期总是尽量登出格斗方面的文章来满足大家。可是也有很多读者并不喜欢格斗游戏呀！所以关于格斗类的内容暂时就定在现在这个分量，不过只要有格斗大作，我们会狠狠地多加几页，一定让你更满意！

1.望贵刊登些广告吧！！没有广告的日子不好受。

2.强烈要求取消《金手指尖》这个栏目，用了金手指后，本来该有的游戏兴趣全部被它消灭。

3.用封二作为编委会的广告充满迫力，望以后游戏部分的画面也应大胆一些！

4.希望以后能增大发行量，我已经有好几期没有买到了。

5.希望赠送别册。

好，这期就这些了，先在这里祝全体编辑人员圣诞与元旦快乐。（不知能不能买到下一期。）

——上海　周斌

编复：现在要求登广告的读者与反对广告的读者差不多一样多，但是我们对此还是很慎重的，因为不希望让一大部分读者失望。日子再不好受也忍一下吧，也许会有让大家都满意的办法。至于《金手指尖》这个栏目，其实是有一半的读者在使用。对于金手指的使用各人的观点是不同的。有一些玩友并没有很多时间，或者本身就是个急性子，使用金手指对他们而言是有益的，为了给他们提供便利，我们一直保留了《金手指尖》。另外一部分不屑用或不需要用金手指的玩友不用它就是了，为此我们的金手指部分绝不会超过1页，因为我们对非金手指玩家提出的意见也是很重视的。

我们会从用色，用墨，用纸等方面做出改进，以期能把更精美的杂志奉献给热爱游戏的读者朋友。

发行量不是问题，至于部分读者买不到的情况，我们已经在着手解决。其实绝大部分地区都有我们的杂志卖，发行量绝对够大，并且在不断地增长。很多读者买不到是因为杂志卖得很快。请各位“油细鸡食用技术”的FANS在零售商那里多问一问，如果他卖完了还不停地有人问，下一次他就会向批发商要更多本。这样大家就都能买到啦！

等我们编辑部发了财会送别册的。哈哈！其实，送别册是我们共同的愿望，我们会更努力的！

祝你圣诞和元旦能玩得痛快！

希望杂志能出合订本，方便游戏迷收藏和查阅。价格在30到38元之间本人都可以接受。诚恳建议，望采纳。不胜感激！谢谢。

——北京　郭长东

编复：暂时还没有出合订本的计划，因为我们是全彩杂志，如果出合订本也必是全彩，这样的话价格会偏高，大家不易接受。不过要谢谢你的建议，我们会考虑另外的形式。

该刊各方面都做得很好，只是出版时间很长，能否每半月出版一次。如果能这样就更加完美了，但一定要着重质量。

——广东东莞　谭锐良

编复：以现在的人手还不能做半月刊。为了能满足各位的胃口，我们已经在9月号时加页了，但现在看来显然是未能满足读者的好胃口，而加的那16页给人杯水车薪的感觉。由于成本问题，加页不加价已不可能再来一次，但我们很不愿意涨价。现在我们能做的就是优化栏目内容，争取在112页内尽可能多地提供大家需要的信息。“我们一直在努力！”

深情激励篇

抱歉，未能提出什么好的建议。对于贵刊我会一直尽力支持。因为，它真的很出色。

——上海　滕紫宵

编复：多谢你的支持。其实也没有什么好道歉的，只要寄出了调查表对我们的支持就已经很大了。真心感谢每一位寄出调查表的朋友，你们的支持对我们很重要。

我认为本刊办得非常成功，是众多GAME爱好者的必备之物。特别是是一些经典游戏的攻略及各种硬件的性能介绍很值得一读，期望能看到更多的好文章。祝越办越好！

——陕西西安　王雷

编复：是否成功还是读者朋友说了算。现在我们已经能收到越来越多赞扬我们的调查表和信件了，不过也有很多做得不好的地方。读者对我们满怀希望，我们也会尽力做好。越做越好是肯定的，我们有这个信心。编委会的作用就是指导杂志向着正确的方向发展。希望大家都能踊跃报名，给我们更大的帮助。

我用心地填完这张表，不求什么，只为了一本自己喜爱的杂志能发展得更好。

那一天，天空充满乌云，空气中透着丝丝凉意。在我散步的路上看见了一家小书店，它太小了，小得我以前从没见过它。信步走了进去。之后，我发现了你。也许，这就是人们常说的“偶缘”吧。

国内同类型杂志实在太多，因此开始时并未太在意你，直到我翻开第一页……

“帅呀！”我心中不禁大叫起来。（因为周围人太多，不方便叫出声来。）全彩的印刷、厚重的纸张、详实的介绍、大幅的海报、全篇无广告！哇……哇……（号啕大哭）这、这种杂志到哪儿去找啊！呜……（哭个没完没了）一看定价：12元。虽然比起同类杂志是稍微偏贵了点，但我仍毫不犹豫地掏出“铁”来牵走了你。（后来啃了一天馒头）

尽管认识时间不长，但我对你的好感度直线UP。仔细看完后，我决定订阅。但你们的订阅名单中一定没有我的名字，哈哈，因为我是向书店老板订的！原因？可以早一点拿到每一期沉甸甸的你呀！

——四川绵阳　刘峻岐

编复：看了你的信，除了感动就是感动了。我说不出别的话，只有把我激动得不知往哪儿抓的手用来抓住手柄继续奋斗，为了每一个给我们鼓励的读者我要再少睡一会儿！

满腹牢骚篇

本期的杂志我只有一个感觉——烂！连《PE》也上彩！怎么不回顾《FF8》？

——上海　徐学舜

编复：我们回顾攻略是为了让一些喜欢或正在玩一些经典老游戏的玩家有攻略可看。《FF8》太有名了！它的攻略到处都是，所以没有考虑过回顾它。

10月号的调查表中我向贵刊诉苦（希望得到9月号，多少钱都没问题。），贵刊怎么没回音？难道你们想让读者失望吗？

时光飞逝，转眼间一年过去了，最遗憾的是没有买到9月号。人生最大的痛苦莫过于此。望众编加大、加大、再加大发行量，不要让这样的悲剧重演。假若众编休息之余能费心劳力给我想办法的话，我希望来信中能有这样一段话：曾经有一份真诚的调查表放在我面前，我没有注意，等失去的时候才后悔莫及，人世间最痛苦的事莫过于此。如果印刷厂和出版社能给我一个再看一次的机会，我会对孔庆伟读者说四个字：“我答应你。”如果非要在这里加上一个条件的话，我希望是1万本9月号杂志。

——云南玉溪　孔庆伟

编复：对不起，果真没有看到。但是9月号……想帮你，只是现在的情况……编辑部也只剩两本了。能做的我们都做了，不能做的我们想了办

法也不能做。类似你的悲剧每个月都在发生，我们收到的调查表中有很多这样的抱怨，那让我们特别难受。可是，我们的工作需要书商的合作啊！下一阶段我们会在发行方面下大力气改善的。其实，发行部门的同事很辛苦，他们已经在不停地做书商的工作了。为什么每期都脱销还让书商那样犹豫呢？我们编辑是明白不了的，商业行为离我们好像远了点儿。

至于给你的回信，我会在里面写上那段话的。如果有时间，我会写得多一些。在给你回信前如果再重温一遍《大话西游》会让我给你写一大堆类似的话。

问 题 篇

手术室

本期PS2游戏介绍中，《GT2000》的画面效果惊人（主要在右侧），是CG还是PS2即时演算？（也就是游戏实际素质）我看了半天，觉得二者都有可能，故想求证一下。盼回复。

——正在搬家的卢明亮

编复：所刊登的画面全部为即时演算。

PS的《实况足球2000》中，Master League的俱乐部人名可否修改成英文？如何改？

——广东广州　余嘉历

编复：不能直接将其改为英文，但可以通过创造球员模式中的“BASE COPY”制作出一个与目标球员一模一样的英文版球员。

以现在来说买一台PS好还是等明年买GBA好？

——广东韶关　钟志明

编复：详见下期《硬件道场》栏目。

我想问一下，新年将近，身上的腰包也鼓了起来，在现今的“市道”下，应该买PS2好还是买DC好？哪一种更实用？实际价钱如何？

——广东汕头　杨璨聪

编复：详见下期《硬件道场》栏目。

过期《游戏机实用技术》还能邮购吗？

——北京　凌谦

编复：对不起，都卖完了。

《恐龙危机》会有奖励武器吗？

——江苏苏州　袁挺

编复：有奖励武器。不过需要拿齐所有隐藏服饰之后才会出现。

《CAPCOM VS. SNK》我已经打了一个多月了，但是仍然打不出豪鬼、莫莉卡、娜可露露，如何才能买到它们？NGC与GBA刚出的时候最贵会卖多少钱？

——上海　周斌

编复：选用豪鬼等角色的条件在11月号已经刊出。GBA刚出应该必过千（据说第一批只有100万台），NGC现在还没有公布定价，不好说。不过新主机刚出时价格绝对会被炒。

想要《实况足球胜利11人2000》中欧洲、世界的经典明星联队员的英文名单。如何能让任意球从人墙下或绕过人墙飞入球门？一共有多少个隐藏队？

——吉林梨树　杨英男

编复：英文名单在上期和这期的《研究中心》里有。请查找。游戏中一共有4个隐藏队。至于任意球的问题这里篇幅不够，但会在下一期《研究中心》里详细解说。

我认为GP32机能强大，要胜GBA一筹。如果发售的话，其价格必定要低于GBA。（因为现在不成气候）也许得先买进，要是等到加盟游戏厂商多了，势必会提高售价，那时再买就会很贵的。不知贵刊意见如何？一定要回答啊！GBA的画面到底怎么样？老编们看到过吗？看到的话做个评价吧！

——上海　萧远波

编复：GP32机能是比GBA强一些，但问题就在于初期软件质量以及“掌机有没有必要有那些功能”。画面漂亮，不逊于超任。

PS2什么时候降价？价格？《恐龙危机2》“DINO DUEL”的出现条件？我通关后只有“DINO COLOSSEUM”。众小编中谁玩游戏最棒？

——广东广州　潘荫慈

编复：据闻年末可能会降价，但降到什么程度就不能确定了，而且各地的价格会有所不同。《恐2》必须买到一些恐龙之后才会出现“DINO DUEL”。小编们各有擅长的游戏，如果一定要比的话会出现“田忌赛马”的情况。

DC欧版与日版有何区别？《莎木二章》何时发售？贵刊各位大编们玩哪种主机最多，对哪种最喜爱？

——天津　杨散

编复：欧版的标志是蓝色的，并且带一个56K的MODEM（日版是33.6K的）。据不可靠消息，《莎木二章》将在2001年6月发售。“大”编们只要是好玩的游戏都会尝试。

侯诊室

《偶然遗迹》第2关：挣500元。我总无法在规定时间内完成。（人打光了，还不够钱。）

《幻想传说》（PS）：暗之精灵怎样取得？我已取得3种色光，却解不开几扇门的谜题。

——200436　上海市上海大学456信箱　倪海晶

寻人启事

北京的张竞读者，用以下地址给你寄出的礼物已被退回，请通知我们你的正确地址。

100006

北京市东城区金鱼胡同19号

张竞

诚意致歉！

关于《BLADE ARTS》的攻略，由于它极不受好评所以不打算再做下去，不过各位读者若对这个游戏有疑问请来信询问，我们尽可能给予满意的答复。

总第24期读者调查表抽奖名单（共计30名）

辽宁阜新	包哈达	北京市	姜磊	辽宁沈阳	王鑫
上海市	陈诚	安徽合肥	张伟伟	广东深圳	张佳荣
河北秦皇岛	赵芯	广西桂林	廖义征	江苏南京	张欣
云南昆明	彭鹏	福建厦门	高翔	江苏南京	龚煜华
吉林长春	戴爽	广东江门	文永锐	北京市	左江
北京市	张晋明	河北邯郸	李响	江苏南京	方亮
贵州都匀	余杰	湖南衡阳	邓炜	湖北宜昌	戴秋实
湖南株洲	袁敏	河北邢台	赵灿	上海市	许强
四川德阳	江澈	四川南充	李建锟	浙江台州	陈斌
河北保定	付聪	广西梧州	张衷	吉林梅河口	翁洋

SONY的电器

文：何文山

有天突然想到一个很有趣的情景：久多良木健社长笑容可掬地站在讲台上，PS2的研发人员端端正正地坐在台下。久多良木健问到："我们的目标是？"，下面齐声答到："没——有——锯——齿——"。

PS2现在卖得风风火火，只是关于锯齿的问题，总让人耿耿于怀，似乎成了PS2拥戴者心中永远的痛。关于这一点在技术层面上的探讨，不少专业人士已经谈得很多了，我无意也无力再说什么。只是觉得锯齿的出现，还有其更深层次的原因。

99年3月2日，PS2第一次正式发表时（那时还不叫PS2），除了令人震撼的"7000万"外，我还注意到PS2的两项功能：可播放DVD和对应高清晰度电视（HDTV）。为什么？

从PS2开始，SCE成为了SONY的全资直属子公司，SCE的产品是要服务于整个SONY集团的全球战略利益的，于是PS2也就不再是SCE的PS2，而是真正意义上的SONY的PS2。SONY为了开拓自己在视听娱乐方面的新市场，在PS2身上押了两个宝：DVD和HDTV。这两个产品的市场在当时乃至现在都还是比较小的，SONY当然想通过PS2的普及来帮衬一下自己的视听娱乐和家电部门。SONY有唱片，有电影，DVD的高品质回放是它梦寐以求的；同时SONY又是高端显像器材的生产商，它当然希望家家户户都用上它的"XX珑"。现在看来，这两个宝押中了一个，押丢了一个（至少现在是这样）：日本国内的DVD市场被激活了，而且随着PS2在北美和欧洲的发售，DVD在这两个地区的市场分额也必将上升；然而HDTV呢？毫无起色。除了SONY自己在展示PS2游戏时坚持用HDTV外，就没有多少人如此"发烧"了吧。也许是SONY高估了电视作为显示器材的作用，而没有考虑到它的主要功能还是接受电视信号吧。没有高清晰度电视节目的广泛制作和发送，HDTV永远只是镜花水月。SONY在决定PS2的功能时，想必进行过周密的市场调研，DVD的潜在力量倒是认识到了，而当时一度闹得火热的高清晰度电视节目的试播，可能给SONY带来了错觉，从而造成了误导（题外话：国庆五十周年时，中央电视台也对国庆阅兵作了高清晰度电视的转播喔）。于是当玩家欢欣鼓舞地把PS2抱回家，却接上还是"隔行扫"的电视时，锯齿不期而至了。我想：如果不是SONY"指使"SCE开发PS2的话，那么PS2大可不必加上播放DVD的功能，从而获得一个更有竞争力的售价；也不必追求极限的"1900X1200"，而用上硬件FSAA。

这样想一想，就连为什么PS2要兼容PS都好理解了：SONY是做电器的，你能想象你家的彩电不能接收黑白电视信号吗？你能容忍你家的VCD不能用来听CD吗？向下兼容是家电产品的一贯风格，SONY只是本性难移罢了。否则要是连这一功能也去掉的话，怕是现在两千元人民币就能买到PS2了。但是这就是SONY的性格，似乎从来不担心自己产品的价格（到大商场去看看进口彩电，同档次的产品中，最贵的就是SONY的）。

SONY把PS2当家用电器来卖，所以它会为PS2在出口时是被征收家电产品的关税，还是游戏机的关税而斤斤计较；SONY把PS2当作家庭娱乐终端来设计，它要让PS2卖一亿台，而且是放在每个家庭的客厅中；SONY不把PS2拘泥于游戏的范畴，因为80亿美元的市场还太小！这就是做电器的SONY的想法吧。PS2的这一市场定位，也引起了广大软件开发商的共鸣。因为软件商要的不是机能最强的硬件，甚至也不是最容易开发的平台，而是拥有最高普及率的主机！X-BOX和PS2的指向是一致的，所以它得到了欧美厂商的热烈拥护，日本厂商也"纷纷倒戈"，这是必然的。

任天堂就是做玩具的任天堂，世嘉似乎永远就是割舍不了街机的世嘉，而SONY总也无法摆脱做家用电器的宿命（笑）。大家都说任天堂顽固，其实全一样！只是不知道做操作系统出身的微软，会带给我们什么。（嗯？"系统执行了非法操作，将要被关闭"？啊！我辛辛苦苦打出来的文章啊……！）

玩友自由谈

忘却的可怕

文：雪儿

《FF Ⅸ》的推出，并没有给我多大的震撼。因为以SQUARE SOFT的实力，有此作品并不奇怪。只是在最终BOSS倒下之时，让我感受最深的不是男女主角的热情相拥，而是芙瑞亚的一句话——"比起拥有这份记忆的痛苦，忘却更可怕。"

是啊！就算这份记忆会带来痛苦与哀伤，但毕竟还没有失去。如果忘却了，那面对的只有空荡的回忆，不堪回首。游戏至今，给我印象最深的是两款，不，应该说是一款游戏——《女神异闻录2》。虽说分成两次发售，但它们是一体的。达哉不愿放弃对友情、爱情的美好回忆，而从《罪》来到了《罚》，见到了自己日夜思念的同伴及恋人，却使世界险招不测。也许会有人怪他、怨他，如果能够忘却，不就没有这么多事情发生了吗？但如果当时换成了任何一个人，或许结果都一样吧。一群生死与共的伙伴，一份刻骨铭心的感情，是说忘记就可以忘记的吗？

七、八月份的暑假，对大多数人来说都是美好的吧。但对我来说，却是一个雨季，阴冷的风，本不应出现在这个时候的，但我确实感觉到了。见到了自己从小一起玩耍的人，虽然分开了十余年，但再次相遇，感觉还是那么亲切。儿时的记忆很模糊，但对他的笑，他的神态都还是那么熟悉。在车站，多年不见的他居然一眼就认出我来。我们各自相视了好久。终于，由我打破了沉默，对我那熟悉的笑容，我的第一句话竟是"我乖不乖？"。他楞住了，随即将我拥起，360°的大旋转。被拥在他怀里，我哪里都不想去了，当时我想，这就是缘吧。与他在一起的日子，是我最快乐的：一起逛街、一起游戏，他和我一样，都喜欢《女神异闻录2》，那时只是喜欢，没有多去想它的内涵，只是贪婪地吮吸着与他在一起的每一份快乐。

但随着时间的流逝，笑容却渐渐少了，与他分居两地，使我们见上一面都很难，更别说能够永远……我们都已经不再是小孩子了，彼此都很清楚这一点。他对我说过："从小到大，都是由父母安排他的生活、学习、工作，没有一点自主权。"而我，则有我的学业以及父母的期望，我不可能只为与他在一起而舍弃这一切，我们没有这么伟大。

我的假期就要结束了，双方的家长似乎都有所察觉，想尽早把我们分开，但这些对我们来说都已经无所谓了。当晚，我们在楼下的花园坐了好久，这次是一起打破沉默，经过了长时间的冷静考虑，从我们嘴里一起挤出三个字——"忘了我"。又是一阵沉默，打破它的是眼泪。十几年来，第一次出现在我的脸上，他很心痛，轻轻地为我拭去泪水，就像杰坦拥抱着妲嘉那样，抚摩着我的头发。但与杰坦不同的是，他的脸上没有笑容，只有泪。

当晚我们坐在一起看月亮，不知过了多久，我睡了。听母亲说，是他把我抱上六楼，轻放在床上的。第二天，我们像什么事情都没有发生过一样，带着那熟悉的笑容收拾着我的行装，送我去机场。离别时，他悄悄地对我说："尽你所能，忘了我吧。"在我还没有回过神的时候，他已经走了，离开了机场。只剩我呆呆地站在原地。

候机厅里，体贴的母亲告诉我，这些年来，他一直是个心事极重的人，与他的年龄极不相称。但跟我在一起的这段时间是他笑的最多的一次，我这才发觉，我是如此的幸运，居然可以看到他的内心世界，只是有一件事我不可能答应他，我怎么可能忘却与他那段美好回忆，他的笑容，他的一切？

回来后，重新玩《罪》与《罚》，才彻底了解了达哉——心里的那个人，是无法忘却的。

新时代主机大比武

文：Ghostliang

作者自述：我于1989年大学计算机专业毕业，特别热衷于游戏，89年购买了任天堂红白机，此后又购得世嘉MD、土星游戏机，配置了电脑，喜爱从网上、报刊中获取资料，研究各游戏机的性能。

2000年8月，日本任天堂正式对外公布并展示了新主机，至此，SEGA、SONY、微软、任天堂所推出的新主机均已陆续公布或发售，这四台主机分别是Dreamcast、Playstation2、XBox、Gamecube。在主机性能方面，由于推出时间和研发水平的差异，主机性能存在较大差别：SEGA由于推出时间较早，主机相对显得比较落后；SONY凭借雄厚的技术实力把游戏主机推向高峰；任天堂吸取了前者的经验，采用新技术，开发出可以同PS2一拼的新主机；微软是电脑软件业的巨头，拥有强大的经济和软件优势，它将推出划时代的新主机。

Dreamcast是世嘉公司为了改变土星的劣势而推出的新时代游戏主机，它拥有32位日立SH4 CPU，包含128位浮点运算，先进的POWER VR2图像处理器，在当时DC是最先进的，再加上世嘉公司的几款大作，确实销售了不少台主机。自从SONY宣布并发售主机 Playstation2后，DC主机就一蹶不振。对此，世嘉采用新的3D引擎能让DC每秒处理600万多边形以提高主机游戏性能，然而DC硬件的落后让世嘉不得不重新考虑研制新的游戏主机。

比较PS2和NGC。中央处理器CPU：PS2采用了与东芝共同研制的128位300MHz的 Emotion Engine，浮点运算达6.2G FLOPS/S，峰值多边形处理为6600万/秒，能够真实表现人物感情的变化。NGC采用IBM 64位400MHZ的POWER PC CPU，它的整数和浮点运算效能与主频的INTEL Pentium3CPU是同级别的，浮点运算为2GFLOPS/S，低于PS2的CPU，这对非常依赖于浮点运算的三维图像来说是很不利的，不过NGC整数运算效能要高于PS2。主内存：PS2采用32MB带宽高、速度快的RDRAM，每个时钟读去128位数据，而NGC采用的是16MB低廉的DRAM，每个时钟读去64位数据。图像处理器：PS2采用超并列显示引擎Graphics Synthesizer图形处理芯片，最大 多边形填充率是每秒7500万，采用2560位宽总线4MB显示存储器，带宽达48GB/S，NGC采用ARTX研制的特制图像处理器FLIPPER，内置3MB显示存储器，带宽为 12.8GB/S。FLIPPER更象家用电脑的图形处理器GPU，且三维特效较PS2的GS多，它简直就是一台简化的苹果电脑。如果拿通用台式电脑Pentium3 500MHzCPU+Geforce2配置相比，电脑的3D游戏性能不输于NGC，Geforce2（NividaN15）的每秒处理峰值多边形的个数为2500万，而NGC所用的ARTX公司的FLIPPER图形处理芯片不会高于Geforce2，任天堂公司没有公布FLIPPER的多边形性能参数，而仅仅公布了NGC主机的整体游戏处理性能：在打开全部特效的情况，每秒能处理600万−1200万个多 边形，为证明其NGC主机性能，任天堂演示了同屏128个马里奥在每秒60帧的屏幕内四处活动，且主机运算负荷始终没有超过一半。这里有两点要提出：首先，屏幕里没有3D背景；其次，每个马里奥采用的多边形不多。因此，它并没有体现NGC主机机能的强大，用NGC的这幅画面同PS2游戏“决战2”中同屏500名古代士兵战场上对战的场景相比，NGC机能就相形渐拙了。不过，从任天堂公布的游戏画面来看，其画面品质不错，没有锯齿。

微软的XBox确实是一台性能出众的主机，采用INTEL公司的Pentium3 733MHzCPU，它包含了针对3D处理的SSE指令集，图形处理芯片采用在显示芯片领域最具实力的 Nivida公司研制的X−CHIP，即NV25，该芯片确实非同凡响，号称峰值多边形达每秒3亿 ，打开特效后为每秒1亿，预计在2001年研制完成。然而，Pentium3还不是真正的64位CPU，浮点性能明显不足，它将是XBox主机3D游戏的瓶颈，而 1.4GHz的64位CPU Pentium4，采用全新的SSE2指令集，其浮点运算效能达6.2G FLOPS/S，与PS2持平，而整数运算性能是PS2的几倍。若微软任坚持采用Pentium3的话，则XBox三维游戏性能将受到制约，并将无法实现它的诺言。

四台主机硬件主要参数列表如下

	Dreamcast(DC)	Playstation 2	Gamecube(NGC)	XBox
中央处理器	200MHz 32位 SH4	300MHz 128位EE	400MHzPower PC	733MHz P3
浮点性能	1.4G FLOPS/S	6.2G FLOPS/S	2G FLOPS/S	3GFLOPS/S
主内存	16MB DRAM	32MB RDRAM	24MB DRAM	64MB DDRRAM
图像处理器	POWER VR2	GS	FLIPPER	X−CHIP(N25)
音效处理	64声道	48声道	64声道	256声道
光盘驱动器	1GB GDROM	4.7GB DVDROM	1.5GB DVDROM	4.7GB DVDROM
打开特效	300−500万	1000−2000万	600−1200万	1亿

许久不见，大家可好？

近期经常收到许多玩家关于讨论新时代主机孰优孰劣的文章，其实紫枫觉得不同的主机有着各自不同的优势——现在还没有哪一款主机是一无是处的吧？这样争来争去，即使你能驳倒别人又如何？大家都是玩游戏的人，只是各自的喜好不同罢了。你不高兴别人勉强你接受你不愿接受的东西，反之亦然。所以紫枫希望大家能够从各种争论中静下心来，细细回味一下自己在游戏中真正得到了些什么，然后写在纸上寄给紫枫，相信这个时候的你一定会发现自己体会到了一些平常所没有体会过或者说是没有注意到的东西，是什么呢？你试一下就知道了。紫枫只是希望《玩友自由谈》能够真正变成一个玩家朋友们抒发心情、感受游戏的地方，玩游戏的真正目的是什么？紫枫个人认为应该是“寻求快乐”，你说是吧？

今期《自由谈》刊登的第二篇文章《忘却的可怕》虽说文笔还略显稚嫩，但却真正写出了一个普通玩家在游戏与现实生活中的一种交错与互溶式的伤感。有得到，也有失去，玩游戏的时候，岂非也正是这样？

一家之言，大可当作一阵轻风，没有也罢。

栏目主持：紫枫

邪魔天使告别沙龙演唱会

时间：12月10日
地点：夏威夷
主办：玩友沙龙音乐组
售票处：《游戏机实用技术》编辑部
票价：仅限玩友沙龙内部人员以100滴眼泪认购
注意：以上演唱会纯属虚构，如有欲购票及现场录像者一概不予接待。

各位《玩友沙龙》的上帝们，大家最近吃饭香不香，睡得好不好，有没有天天锻炼身体？大家都还好吧。我就要告别沙龙了，所以特地和各位打个招呼，要看演唱会的提早定票啊！

《玩友沙龙》从总第4期开始到这一期已经有20期了（总第7期和总第9期没有《玩友沙龙》），总计有会员153名（总第4期的《玩友沙龙》未给会员号），而我也已经是第三任沙龙主持了。

《玩友沙龙》从最初的只刊登名字和通信地址到登出彩照和个人资料再到登出会员故事和秘技，已经做了三次“手术”，可读性也增强了很多。不过，这个栏目虽然受到很多读者的喜爱，可是也有很多读者强烈地反对这个栏目的存在。在对调查表的统计数据中，《玩友沙龙》栏目受欢迎率是35%，不受欢迎率是9%~11%，其余部分是不置可否的。这样的数据是不能令人满意的。很惭愧，没能把这个栏目办好，太对不起前辈主持靖亭和阿鹏了！我要去把他俩找回来，然后在他们面前……切腹！（省略的部分是“悲悲切切地假装”几个字，各位会员不可不知，不然送来悼词什么的我可受不了。）所以，这沙龙主持的重任我得交给信心十足的慕容非了！以后欲加入沙龙的读者请与慕容非联系，联系方法是……和联系我差不多！

本期会员

会员号：000114
姓名：曲晓雪
别号：游戏美眉阿雪
性别：女
玩龄：12年
拥有机种：FC、SS、PS、DC
最喜欢的游戏与人物：《最终幻想Ⅷ》与绫波丽
致全国玩友的一句话：I'll be waiting here for you.
GAME真言：阿雪的最终奥义……
OICQ:19497943

下任主持介绍

慕容非，情感小编。在《KOF》中疯狂发泄之后爱吟一些风花雪月的诗词，文学素养与对游戏及读者的感情一样深厚。一直对玩友沙龙非常关心，所以，他算是《玩友沙龙》主持的最佳人选了，请各位多多捧场！据闻他有一整套为玩家量身订制的改革方案即将付诸实施，请各位准备好各式申请表以免失去宝贵机会。

阿雪的传说

和“Squall”比《最终幻想Ⅷ》

那天，正在家重温《最终幻想Ⅸ》的阿雪听见有人敲门，开门之后却见一帅哥“屹立”于门外。（放心，他没问我有无百事可乐）此人扮相极佳，但免不了有“盗版”Squall之嫌……

“你好，请问你是游戏美眉阿雪吗？”

“……”（不予否认）

“介绍一下，我是号……称“临沂太八之魔”的Squall。朋友们之所以这么叫我，是因为我对《最终幻想Ⅷ》的熟悉程度已超过Squall本人！”

“？？？？？？”（深表怀疑）

“可是我听说你玩《最终幻想Ⅷ》也有一路子，所以想和你比试一下，输者拜胜者为师！”

“啊？不太好吧……（故做羞涩状）

“不过既然你提出了，那也无所谓了！”

“咣铛！”（倒一片）

第二天，两人来到一家PS室，请会玩《最终幻想Ⅷ》的Boss当裁判。那小子恐怕把他的“近卫军”全拉来了，点点“人头”有七八个，至于阿雪就只有可怜的自己了。（唉，没办法，英雄总是不被理解的……）

Squall倒很实在，有了必要的恢复魔法后就开始疯也似地赶流程，不放过一分一秒。（幸好《最终幻想Ⅷ》不练级）于是他凭借“记录读取大法”从学院打到汀巴、天空都市、诸神之黄昏……

至于我嘛，和他截然不同喽！赌卡片、捉陆行鸟、找召唤兽……（似乎不务正业？）

时间过得很快！

当我大喊一声：“阿雪的最终奥义，龙王破山剑……”（*&%$#@?）把魔女阿尔迪米亚“K.O”时，那边英雄的Squall还在寻找封印解“存盘”。

我用了20小时多一点，虽然不是很快，但自认为很全：差10张的“全卡莫古利”和蒙巴的“全G.F”……全人物不过20级，没用“圣战之药”便切掉了欧米茄。哈哈！！！

坐了一天，难免有些天旋地转、头晕眼花、四肢麻木、两脚发虚的要晕感觉。

Squall走了过来：“佩服（呈周星星状），我甘愿做你徒弟！”

正当阿雪怀着胜利的迷人微笑欲抓过他的手臂给他签名留念时，这小子说道：“对了，我还有个名字叫吉坦，那是因为我对《最终幻想Ⅸ》的……”

Boss：“快拨120，阿雪晕过去了！”

……

杀不完的丧尸，打不完的生化

1996年4月，一个恐怖的晚上……

阿雪和几个朋友在机厅玩毕《泡泡龙》（经典！）正欲回家，不经意间却发现角落的电视机旁坐着的竟然是“失散”多年的好友小T。

“咦，怎么是你啊？”我忙凑上去，“好久不见，在忙什么？”

他睁大了眼睛：“哦？你怎么来这种地方？”

“不行啊？”这时我才注意到原来他也在玩游戏，而屏幕上却是几个真人被怪物追着跑。

“这是什么啊？”

“啊哈哈哈哈……”他先学了三分钟八神笑（回头率大于100%），又呈草稚状比划了两分半钟（不出火）：“Playstation啊！32位光盘的！至于我玩的啊——《生化危机》。我马上要用Jill狂屠丧尸，你这种小女生是不懂这种高雅游戏的！啊哈哈哈哈……”

吃我一招八稚女!

1998年3月，一个万里无云的白天……

朋友还在罗嗦：“记得见了Boss要叫S哥，还有别惹他，否则他会发飚的……”

“知道了。”我推门而入。

一眼就看见PS前那个瘦小的身影（别误会，不是蔡宝健）。“咦，小T，怎么是你啊？好久不见，在忙什么？”

他指指屏幕，一个漂亮的姐姐在用枪打一群人不人鬼不鬼的“东东”。他得意地说：“啊哈哈哈哈……《生化危机2》啊，你这种小女生是不……”(#.￥.%.*.)

我抢过手柄：“Stop here! 教我玩。”

“No, No, No!”小T乱摇头，“打小我们还是邻居时你就胆小路痴，你不适合学这个游戏！”

我斩钉截铁地回答：“我不会害怕也不会迷路的！”

6小时后，晚上6点。

我揉揉鼻子：“小T，送我回家。”

“你还是怕了！”

“哪有？”我摇摇头，“你不是搬家了吗？我看看你还记不记得原来住哪里。”

“咚！”（晕倒）

“等等。”有人拦路，“摔了我两个手柄就这么走了？”

“你是谁啊？”

“我是这里的Boss！”

我手一颤，又一个手柄掉在了地上：“S哥。”

“咚！”（又晕倒了一个）

1999年10月1日，一个风和日丽的日子……

我推门而入：“50年大庆！”

S哥坐在沙发上笑眯眯地说：“来，庆祝一下，《生化危机3》。”

我抢过手柄：“等了这么久……”（唱上了）

“啊哈哈哈哈……”旁边有人笑，“这回主角又成Jill了...”

“咦，怎么是你啊？好久不见，在忙什么啊？”

“Stop here!”小T伸手：“本人现更名东方不败（别误会，不是《笑傲江湖》。）。”

我四处看：“S哥呢？”

“我在这里。”沙发底下伸出只手。

“咚！”（二人晕倒）

游戏开始20分钟后，东方不败问：“这个小瓶是什么？”

我仔细看了看：“不像急救瓶。”

1小时后，东方不败歇斯底里：“路在何方？这门上明明有麻绳，可打火机不能用……”

我突发灵感，指那小瓶“和火机组合一下试试看。”

S哥：“嗯？”

6目相对：“火机油？！”

“咚！”（集体晕倒）

2000年2月，一个月黑风高的黑夜……

我推门而入，却见东方不败自己拿枪指着屏幕上的丧尸狂打，我诧异万分地说：“咦，怎么是你啊，好久不见……”

“最近在忙着找草药，”他一头是汗，“我快死了。”

我手指屏幕：“血发红了。哎，这是什么？”

“啊哈哈哈哈……《生化危机武装生存者》。想学吗？叫我师傅先。”

“不叫呢？”

“不教。”

“不叫。”

“不教。”

“不叫！”

“不教！”

“啊！！！！”

惨叫！扭头一看，一行血字：“You Die”。

2000年5月，一个天气不详的日子……

东方不败坐在我家的沙发上，手指屏幕：“这是？”

“咦，怎么是你……这是《生化危机代号维罗尼卡》。”

东方不败擦了擦口水：“好过瘾的样子，我想玩。”

“叫我师傅先！”

……

200X年X月X日，无法预料的天气……

我打电话：“东方不败啊？徒弟，来玩《生化危机0》……”

飘落人间的天使

那是我记忆中唯一的一次夜不归宿……

希罗看看表：“已经11点了，你不回家吗？”

我带着少许的倦意把手柄递过去：“已经第四张碟了，通关再说吧。”

希罗：“不过那也是后半夜的事了，你先睡一会吧，通关我叫你。”

梦中，我仿佛进入了《最终幻想Ⅷ》那神秘莫测的世界。我很感动，感动于拉格那的故事：有两个女人爱着他，一个是在德林倾诉真情“Eyes on me”的朱丽娅；另一个是在温希尔悉心照料，给他温暖的蕾茵。虽然最后她们都没有能够和拉格那在一起，但是我想作为男人的拉格那从感情上是很幸福的吧……

我也很羡慕，羡慕的是Rinoa。自从巴拉姆那个有流星的夜晚，在校庭的舞会上和Squall相遇以后，身为魔女的她有了自己的骑士，不再寂寞与孤单。诸神之黄昏号里，伴着王菲《Eyes on me》的歌声，去和奋不顾身营救自己的Squall体会温馨的二人世界。作为女人，这也是一份很幸福的感觉。

《最终幻想Ⅷ》是一款RPG，是游戏，可SQUARE却用它制造了一个爱情神话，而王菲也用《Eyes on me》创造了一个震撼我心灵的神话。把至美的爱情，凄怨的爱情，缠绵的爱情表现得如梦如幻，如痴如醉，像飘落人间的天使，带给我心灵的感动。而每一个音符就似一片天使的羽翼，飘过世界，飘进了我的心里……

“嘿，快起来，通关了！”希罗的声音把我从梦中唤醒：“这一仗打得不容易，6个人挂了4个，剩下Squall和Rinoa还危血了……”希罗还在诉苦。

伴着精美的CG，《Eyes on me》再次响起。

一团亮光急速地扩展开来，漫天飞舞的都是花瓣花香与让花舞动的风。那样蔚蓝的海洋，萨依法和风神雷神在海边钓鱼休假。他那样的微笑着抬起头来，看着GARDEN从空中飞过，载着他学校时代的回忆。那样的夜晚，那样的草原，拉格那回想着和蕾茵在一起的拥抱，他表达爱意那一天的感动与回忆。他轻轻地走到了蕾茵的墓碑前，和艾露、沃德、奇罗斯共同抬起头来，望着和平年代的GARDEN划过诗一般的夜空。

一颗孤寂的流星悠悠地在夜空中驶过，荡开一片深蓝，泻下无数光寒。巴拉拇GARDEN的阳台上，一位蓝衣黑发的少女，手指星空，笑颜浅淡若云，宛如飘落人间的天使一般……

我们面对着漆黑的屏幕坐了很久。

希罗：“在想什么？看你一脸幸福和醉心的表情。”

“游戏里的世界太美了，连爱情都美的像飘落人间的天使一般……”

希罗：“哎，飘落人间的天使在现实世界中不是没有的。”

“哪里？”

希罗(用意不明)“坐在我身边啊。”

那一刻幸福和醉心的感觉传遍了我的全身……

（这是我第一次玩《最终幻想Ⅷ》时的故事。时至今日，《最终幻想Ⅷ》我已经玩了不下10遍，但是却再也没有那夜的感觉了。其实有些时候游戏会给我们一些终生难忘的美好回忆。邪魔天使,你有这样的经历吗？）

星之心画廊

星之心画廊

枫言枫语

算起来，这期“画廊”已经是今年的最后一期，紫枫也跟大家打了快一年的交道了，在这里紫枫要诚意地向各位支持“画廊”的朋友们说：“谢谢大家的大力支持！紫枫会继续努力办好‘画廊’的！”

紫枫现在正在蓄谋一个大阴谋，希望各位“功力深厚”的朋友能够联系紫枫，让紫枫的阴谋得以达成，到时候，嘿嘿……（老编：“这个人在那里阴笑什么？”）至于具体情况，看下期吧！

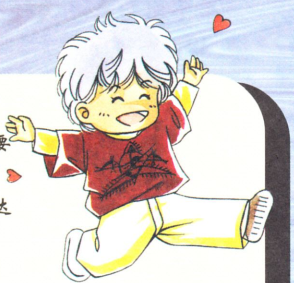
仍然有很多读者发E-MAIL 询问画稿的邮寄问题，紫枫就再回答一次吧：

1.画稿使用A4 幅面的纸张，不宜过小，也不要太大；

2.请使用专用信封，不要使用普通信封邮寄；

3.保持画稿整洁，请勿折；

4.于画稿背面写清楚稿件名称、作者姓名以及联系地址，请**一定写清楚邮政编码**。



栏目主持：紫枫

特别感谢上海的远方给紫枫重新绘制的画像，虽然模样还是有些……

《Squal》

非常不错的作品， 不过画面略显单调了些，如果能够加上背景的话，相信会更好吧。

上海　贾敏燕

《格兰蒂亚》

你笔下的女孩子都很可爱呢，不知改画些大男生会怎样呢？

怎么少了个“i”？

北京　QianJia

《勇者斗恶龙VII》

好像后面“那位”要比前面的更显眼些……

说起来，还一直没有人投过关于《DQ》系列的稿子呢。

浙江　张志磊

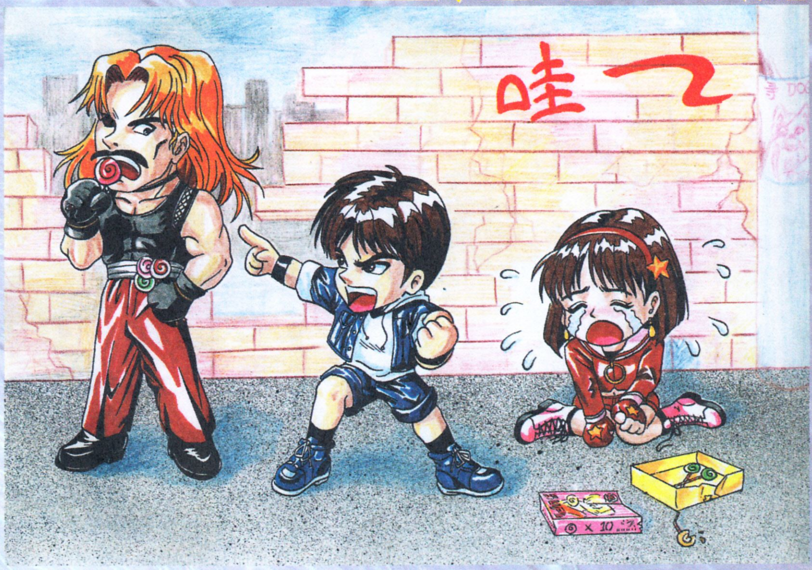
《烈火狂烧》

画面显得过于凌乱了些，否则就会更好了。

为什么把他们两个放在一块儿呢？

南宁　三阶堂白丸

本期紫枫的小编形象由江苏的曹静朋友提供，特此感谢！



《红丸》

Q版的红丸看起来好像在打什么坏主意……

谁说现在的画廊就没有给菜鸟留一席之地了？（遂遭乱棍打死……）

广州　石启明

《ATHEN娜会保护你的》

呵呵呵……

原来阿崇从这么小的时候就已经开始保护雅典娜了么？

该给你颁个“搞笑奖”才对。

山西　M·K

《正义之纹章》

画面太过正板，如果能够活泼一些的话相信会更好。

很早以前收到的稿件了，一直被压在紫枫的抽屉里面，今次总算有机会为你“平反”了，你也没有放弃吧？

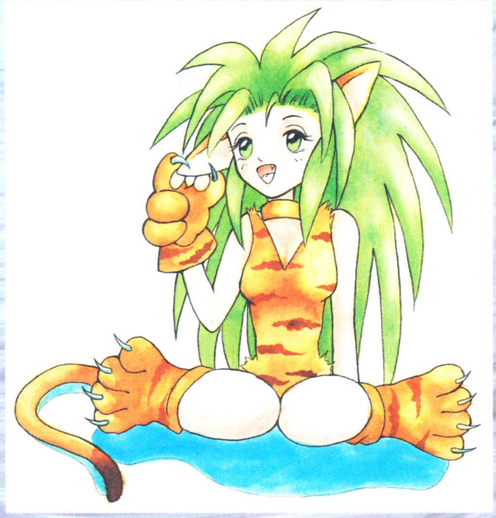
广西　曾运烽

《不知火舞》

整个画面感觉很清新，好像很“好吃”的样子……（老编：他今天脑袋是不是出了什么问题啊？）

不知火舞的身材比例好像有一点不对吧……

上海　洪红



《我很听话哦》

感觉上跟《不知火舞》有些类似的味道（当然不是在说抄袭），似乎现在这种“清清”的女孩子更讨人喜欢？

“查姆查姆”身旁的那只小猴子呢？另外，“郝缺德”这个名字似乎有点……还是改改吧……

草图：上海　晓月

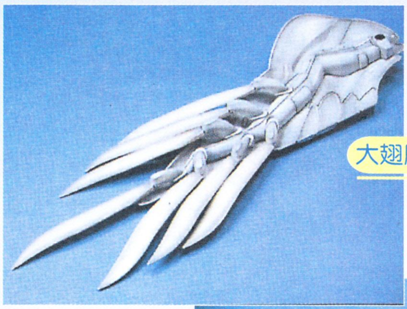
修改／上色：上海　郝缺德

栏目主持：紫枫

新新人类GEAR

大概有很多人都和我一样，并不是喜欢高达系列中的每一个机器人，而只钟意其中的一两款。本期《GEAR》所介绍的WING高达则绝对是大多数人都喜欢的，如果你也跟我一样的话，就千万不要错过这一期《GEAR》了。

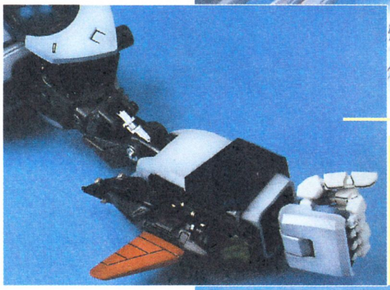
脸部虽然只占整个身体的六十分之一，但却相当的精细、锐利。直线和曲面的平衡度使整个脸部看起显得来非常的酷。



大翅膀的内部，有很多支撑用的小翅。

极其细致的机体制作，无一不令人心动

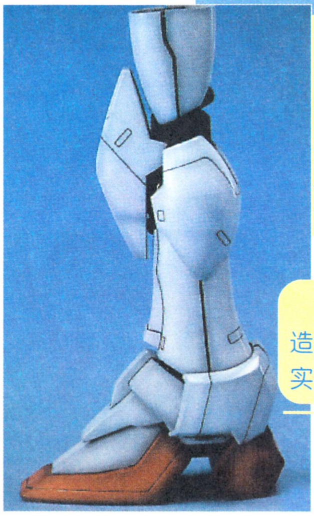
作为历经20年不断进化的高达模型的顶点之作。这款W－高达真不愧于“究极可动模型（ACTION MODEL）”这个称号。



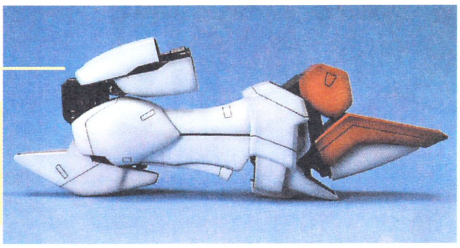
看起来颇为复杂的手腕，手腕构造与实际的设定图相比是没什么大的变化的。

可以自由转动的指关节

9月21日到24日举办的“PLAMODEL RADICON SHOW 2000 IN TOKYO”上公开的外形。展开双翅之后的W－高达显得极为“高贵”与“华丽”。



各部分的造型十分忠实于原著



模型自由度极高，腿部的关节可以作出令人难以想像的弯曲动作。

头部内部的机械，可以看到侧面刻有“ZERO SYSTEM”字样，太精致了！

装上手臂后的样子，如果再装上外壳的话，那样的厚度和形状是很难再摆出这样的姿势的，但根据所选的机体和素材，再现这样的姿势是有可能的。

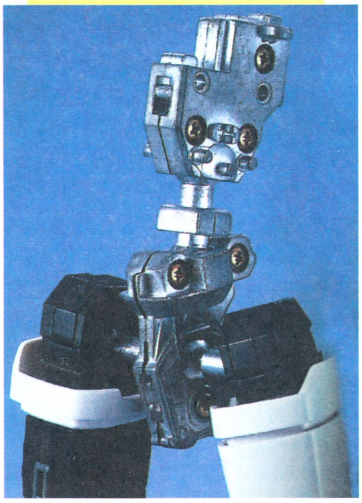
已经完成了的内部框架，“双手抱胸”这个动作对于以前的高达模型来说是不可能实现的。现在这样架构的高达各个关节所能活动的范围非常大。

绿川光

《高达W》系列的主人公希罗的声优，在日本拥有众多FANS。由于受到《机动战士高达》影响，自小就立志要当一名声优的绿川先生其实对高达的模型也非常在行。在他家中装饰着包括WING高达在内的各种高达模型，这也在绿川光的FANS之间传为佳话

此款模型内部框架的可活动关节十分多,即使装上外壳后仍能活动自如。

可以调节可动部位的固定强度，这样可以比较容易固定模型的姿势。



BANDAI公布的预定售价为15000日元， 折合人民币大概会在1400元以上，好贵啊……

游戏动漫园

一个东京大学重考生的理想与现实
谨以此文献给所有喜爱《LOVE HINA》的朋友

勇于创新的赤松健

赤松健，一位在国内并不是具有很高知名度的日本漫画家。D·S此次专门介绍这样一个新人，其实是冒了一定的风险。之所以这样做正是因为有读者来信说“游戏动漫园”中的介绍内容太陈旧，很多作品以前都看过相关的介绍，没有太大的兴趣。其实这位名叫赤松健的职业漫画

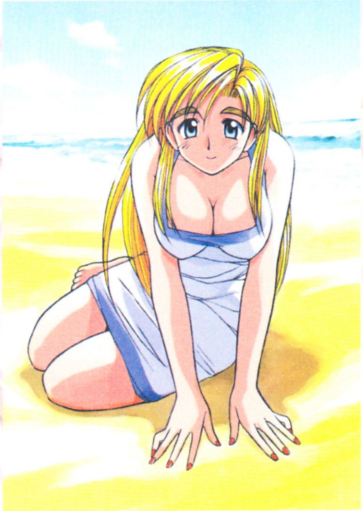
家虽然在国内的知名度不高，但是在日本他确实是目前最红的漫画家，单是他的作品《LOVE HINA》的单行本第一卷就有热销80万册的记录。再加上最近在GB、PS、DC上先后推出了三款相关于《LOVE HINA》的游戏，并且游戏的制造商竟然是KONAMI和SEGA这样的著名游戏制作公司。这就不难想象《LOVA HINA》这部作品目前在日本漫画界的王者地位。

说了这么多关于赤松健的周边话题，现在还是讲讲他本人吧。请看下面的小档案:

姓名	赤松健
职业	漫画家
使用机种	曾经使用过CUSTOM AT互换机（早期的奔腾166）、HP-200LX（倍速5M化）、POWER-MAC9500改进型（G3/233Mhz）和东芝1000SS（奔腾166MMX），目前所使用的机种是秘密。
喜好事物	戴眼镜少女、成熟女人、制服、白色手套
同人志曾用名	水野亚和一（与美少女战士的水野亚美无关）
身高体重	168cm、50kg
单行本出版情况	《电脑情人梦》第1-9卷（讲谈社）新版《电脑情人梦》第1-8卷（讲谈社）《LOVE HINA》第1-9卷（讲谈社，目前连载中）
初次画漫画	美少女战士中的木星仙子
萌芽阶段	大学入学时
何时投稿	大学二年级，投给《少年SUNDAY》，但是落选了。大学三年级，获得《周刊少年MAGAZINE》的月例奖佳作。大学四年级，带着作品到《周刊少年》杂志社，获得了新人奖（选外佳作）。此后，毕业之后获得第50次《周刊少年MAGAZINE》新人奖，半年后处女作问世。
助手经验	在《周刊少年MAGAZINE》杂志社作助手
母校	日本中央大学文学部国文科毕业，参加漫画、动画及电影研究会。所上高中是新宿的海城高中，电脑社社长。

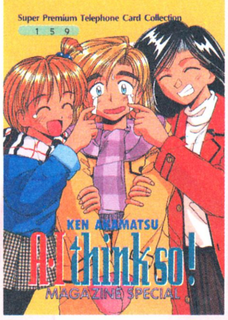
《电脑情人梦》

赤松健早期的作品，D·S看过全部的九卷故事，感觉还是不错的。这个故事主要讲述的是男主角神户齐用电脑程式写了一个关于电脑女郎的虚拟程式。因为在一次偶然的雷击中，使这个电脑女郎莎蒂从电脑中跑到现实生活中来，并由此展开了一连串的趣事。



故事中每位角色的登场机会都非常平均，但却都能够反映出我们这个社会的真实一面，电脑社会的利与弊。希美华目空一切的孤傲，比利·肯强烈的占有欲，端妮的直率，莎蒂的情感的真实流露，弗蒂的天真等等都让人记忆尤新。在第一卷的病毒事件中，因为只要重新启动PRO-GRAM30就可以和莎蒂见面，但是神户齐却没有这么做，他知道现在“中毒”的莎蒂是曾经跟他一起度过那段美好生活的人，重新启动的莎蒂对他来说并不能代替原先的莎蒂。最美好的事物毕竟已经出现过了，改变现在就意味着对情感的背叛，在这一点上神户齐也同D·S十分相似啊！（笑）为了防止抄袭桂正和的《电影少女》中的情节，赤松健在之后的故事铺垫中引入了大量新的创作思路，也正是这个原因才使《电脑情人梦》这部作品有它独特的一面。

在这部漫画中，阿齐原先的电脑还是386SX的，用的存储媒体是那种五又四分之一寸的大磁盘，有一部容量100MB的硬盘，以现在的眼光来看真是古董级的玩意了。可以说《电脑情人梦》这部漫画中记载了一段电脑飞速发展的历史，在现在看来也还感觉相当亲切。最后的结局是莎蒂虽然打败了“SPIDER病毒”，却因为电脑AI的曝光而让神户齐他们一行人移居美国。其中在这一段中人物的心理描写相当到位，故事情节也非常感人，值得推荐。



两张《电脑情人梦》的电话卡

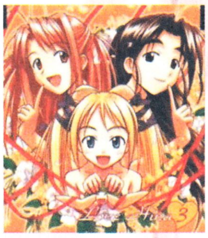
《LOVE HINA》

19岁的重考生——浦岛景太郎，也就是这个故事的主角。为了一个与儿时玩伴的约定而立志以考上东京大学为目标，在不幸落榜两次（D·S：真是有够烂，想当年我报考大学时那可是一次成功的，并且远远超过了录取分数线）之后，被赶出了家，来到奶奶开的雏田旅馆。但是可怜的浦岛景太郎（D·S：无耻的景太郎哪里可怜，到了雏田庄以后完全是在过着D·S式的生活！）却不知此时的雏田旅馆已经被改为雏田庄独身女子宿舍，目前住着几位可爱（？！）的女孩子。在经过了一段特殊的见面情节后，一年前去环游世界的景太郎的奶奶这时突然发来一份传真，内容是让浦岛景太郎继承她的房产，于是景太郎便阴错阳差地当起了女生宿舍的管理员（D·S：再说一次，可恶的景太郎一点都不可怜！！），这也是中文译名的由来（目前国内此书是翻印台湾的版本，名为《纯情房东俏房客》）。

这部作品的架构看起来十分简单，一个毫无女孩缘的重考生突然成为女生宿舍管理员，终日和多个可爱的女孩过着同一屋檐下的生活。但是作者在情节设置上却很见功力，首先故事中的角色设计都十分鲜明，重考生浦岛景太郎那副可怜的模样真让人过目不忘，诚实善良、软弱无能的性格也被刻画得入木三分，让读者有很深的代入感。再加上类似轻喜剧式的剧情，出人意料的每段小故事结局，成濑川奈留的直率性格和温柔的一面等等，这些无一不让人看过后之后产生强烈的共鸣！大家可能在阅读这部漫画时，无时不刻地想着这样一个问题，那就是“如果我是这个宿舍的管理员会什么做”。另外由于每个读者的审美观不同，可能成濑川奈留哪一类的女生并不都会是广大读者的“梦中情人”，于是雏田庄宿舍内其他不同性格类型的女生或许就会是某些读者关心的对象，于是N多个“复制版浦岛景太郎”也从此应运而生，想来也许这就是《LOVE HINA》的最大魅力吧！

可能细心的读者在阅读这部漫画时会发现故事中登场的角色都好象有似曾相识的感觉。这一点的确不假，作为出道不久的漫画新人赤松健想要尽快地吸引一大批新老漫画迷，采取一定程度上的借鉴也是不错的选择。作为究极漫画狂热者的D·S现在就利用多年以来阅读近万册漫画的经验以及一些网友的帮助，来深入地剖析一下故事角色的原型并且同类似作品进行一下比较。

首先我们从故事一开始来看起吧。一个流浪重考生到了自己奶奶那栋改装成女子宿舍的旅馆，当起管理员并且和可爱的成濑川奈留谈起了恋爱这条故事主线，同高桥留美子那部“永恒名作”（D·S：不会有人不知道这部作品吧？！）的情节似乎就有许多类似之处。



在人物造型设计上，《LOVE HINA》更是受到许多经典名作的影响，人物设定最明显的就是借鉴《新世纪福音战士》这部作品。读过《电脑情人梦》的漫画迷一定可以发现，成濑川奈留根本就是超人气美少女莎蒂的“翻版”。而作为死忠派“明日香党”的赤松健自己就曾经承认过莎蒂的原型取材自明日香。从橙色的头发，脸部的表情，到那种泼辣激烈、敢爱敢恨的性格，成濑川奈留几乎完全是明日香在这部浪漫恋爱漫画中重生一般。另外在雏田庄女子宿舍中关系最好的成濑川奈留和前原忍之间的造型组合，难道同超人气美少女恋爱育成游戏《欢迎来到PiaCarrot2》中的日野森梓和日野森美奈无关吗？（D·S：此游戏的GBC版就要发售了，详见本刊10月号）；还有成濑川奈留在“死用功的全国第一名女高中生”形态时，那副戴眼镜的造型跟《同级生2》中的加藤美纪完全一样，最后就是日本著名民间故事《浦岛太郎》了，浦岛景太郎的名字不但象他，连稍晚登场的新美少女乙姬睦美的姓氏也是《浦岛太郎》故事中龙宫公主的人名喔！那就更别提她送给浦岛和成濑川的那只温泉乌龟了……

◆动画版《LOVE HINA》的人物设计草图

总之，不仅是《LOVE HINA》，九十年代后期的许多漫画都有这种“引经据典”的现象，而从某个角度来看，如果漫画作者能够将这些所引用的经典作品再进一步的精雕细刻，加入独特的内涵，全新的演绎，其实也是无可厚非的。毕竟读者能够在其中找到属于他们自己的最原始感动的话，就已经足够了吧……

关于《LOVE HINA》的游戏

《LOVE HINA POCKET》

对应机种：GBC

制造商：MARVELOUS

游戏类型：AVG

发售日：2000年9月

售价：4200日元

故事背景

话说主角浦岛景太郎是一幢女子宿舍的管理人，而在这个炎热的暑假中，宿舍内决定来一次旅行，而且将在一个星期以后出发。浦岛景太郎当然十分高兴，因为有一群美女相伴出游嘛，可是各位美女却各怀心事，每个人对旅行的想法皆不尽相同。到底景太郎能否渡过一个快乐的假期，并赢得心爱的恋人的芳心呢？

游戏玩法

在游戏中玩家要扮演主角浦岛景太郎，在宿舍四周移动以发生不同的事件，或者跟女孩子对话来增加好感度。基本上玩家在地图上的各个地方都应该去一次，因为有很多秘密通道隐藏在一些奇特的地方，不过即使发现了秘道也不一定有用，因为大部分都需要钥匙才能打开。而如果某些地方出现熊娃娃或问号的话，表示该地方有特殊的事件发生或有迷你游戏玩，不过也不一定是好事，还是请各位玩家自行判断吧！

爆机秘密

在标题画面中玩家是否发现有很多特别的项目，其实那些全是游戏的附录。当中收录了所有游戏中的特殊事件画面和结局画面等，另外还有角色的资料，以及在游戏中出现的迷你小游戏。如果玩家有朋友也在玩这款游戏，它还对应GBC的通讯机能呢！

（注：最新消息，由MARVELOUS制作的GBC专用游戏《LOVE HINA PARTY》也将在年底发售。）

《LOVE HINA 爱在言语之中》

对应机种：PS

制造商：KONAMI

游戏类型：AVG

发售日：2000 年 9 月

售价：5800 日元

游戏简介

要使用这款游戏软件，必须有PS的周边配件POCKET STATION才行。（D·S：好在我有，不然……残念）玩家要透过POCKET STATION来接收遥控器射出来的红外线讯息，借此收集各式各样的“词语”，然后再将这些“词语”互相组合。成功的话大家就能看到在原作动画中出现过的故事片段！

游戏玩法

先在POCKET STATION上选择“**リモコン**”（遥控器），然后用家中任何可以发射红外线的东西（如电视遥控器、手提电话等）向着POCKET STATION按键，就能取得一个“词语”（D·S：真佩服KONAMI的想象力，此游戏必玩！！）。由于每个按键都可以换来一个“词语”，所以一个遥控器随时都可以取得三四十个“词语”！

除了用遥控器来取得“词语”，在外出时玩家也可以在POCKET STATION上玩猜“包剪锤”的迷你游戏来取得。玩家只要能够取得3连胜或更多连胜，就可以取得一个“词语”，连胜数越多，该“词语”的稀有度也越高！

当玩家收集了足够的“词语”后，便可以在PS上将它们互相组合。当选择正确的话，特殊事件就会自动展开！当然稀有度越高的词语组合出来的事件也会越有看头！

取得最稀有的“词语”

在游戏中所有“词语”都设有其稀有程度。从1到10依次递增，但是还有究极的“SP级词语”存在。“SP级词语”只能在游戏中的谈话室里输入一组十个字符的PASSWORD（密码）才能得到。另外可能一些组合后的语言在使用后没有特殊事件发生，那是因为KONAMI将在第2集《LOVE HINA 爱就像白雪一样》（今年内发售）中为玩家展现这些特殊事件，请期待！

《LOVE HINA 突如其来的婚约》

对应机种：DC

制造商：SEGA

游戏类型：AVG

发售日：2000 年 9 月 28 日

售价：普通版 5800 日元 限定版 8800 日元

游戏简介

游戏整体是由全九话的故事构成，每话基本流程都不外乎在雏田庄里进行事件的探索或收集有关情报→角色对话→行动选择→事件完结的结果显示。另外每当角色对话中，他们还显示出各种丰富的表情，喜怒哀乐都表达得十分符合角色的性格，令玩家更加投入到游戏之中。除了原有八位女角外，这款游戏中还加入了一位新角色——藤泽瑞穗，某一天她来到雏田庄，并向景太郎说出“如果能够进入东京大学，就同景太郎结婚”这样的刺激话语，那么表面身为家庭教师的藤泽瑞穗难道就是小时侯和景太郎定下誓言的女孩吗？想知道答案的就快去完成这款游戏吧！

游戏玩法

这款游戏的核心系统——轮盘系统，简称CR系统。全部事件的出现、角色对话都是依靠这个指令轮盘来决定主角的行动命运。（D·S：希望玩家都有好运！因为如果运气不好的话……）此系统的使用方法是先选择行动内容及目标对象，然后轮盘画面开始转动，当指针选中了○，目标角色的好感度就一定上升；相反如果选中了×，目标角色的好感度就一定下降。轮盘上的○×数目是不定的，想让轮盘上出现更多的○，就需要玩家在角色对话事件中选择正确的回应，所以对登场角色之间的关系必须要有一定的认识！

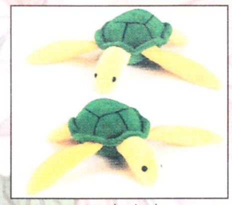
特殊模式

此作附加了两个有趣的特殊模式。一个是图片鉴赏模式，另一个是“LOVE HINA专用信箱”模式。前者主要的作用是重温游戏中出现过的精彩CG图片，后者是对应网络才能够使用这个功能，玩家可以透过该模式中的E-MAIL，与远方朋友传达这款游戏的档案资料、交换心得，或者下载一些特殊图片。

超豪华的限定版

长度差不多有两部半DC的大小

太、太、太、太、太……棒了！如此豪华的初回限定版简直就是钻石级的珍品！！！不买的漫画迷兼游戏迷都去下地狱吧！！D·S必买！！！（我还差250元人民币就可以拥有了！哇哈哈哈！！）其包装规格见下图。另外赠品真是极具收藏价值，光是看一看就让人受不了！



飞天温泉乌龟

成濑川奈留的“及格护身符”（学生FANS的考试至宝！）

包装厚度比DC更厚

D·S通告

为什么“游戏动漫园”的来稿这么少？！

一个月只有一两篇类似“读书心得”的来稿！！为什么受伤的总是我！！看着邪魔天使、紫枫、SOUL等人一次次的满载而归，可怜的D·S却只能静静地躲在角落冷眼看他们的起起落落，真的好惨！！！如果大家还希望在下一期看到这个栏目，请来稿！不然……（D·S此时终于露出了那封印已久的狰狞面孔，大吼一声！）除了女性读者，其他的统统吃我一记——死黑焦热核爆烈地狱！！！

栏目主持：慕容非

游戏机 实用技术 Practical Techniques ForGames

至爱排行榜

本月最强黑马——《恐龙危机2》。

本月最弱黑马——《勇者斗恶龙VII》。

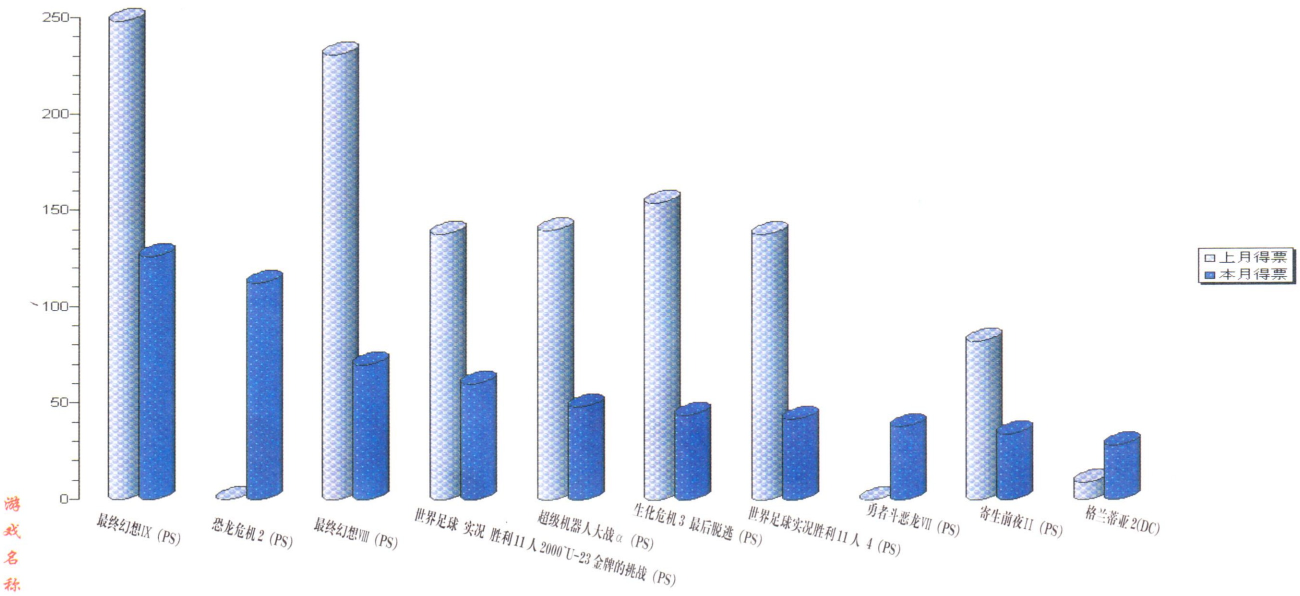
本月得票额下降的游戏所占比例——70%。

本月跌幅最大游戏——《最终幻想VIII》。

调查表出现这么剧烈的波动，自然是和几个大作的出现有关，由此可见，下期的调查表将不会有太大的变化，但有一点可以想见的是，《射雕英雄传》和《永恒传说》一定会异军突起，创下新的高峰。（慕容非给自己打气：不怕，不怕，趁这几天先睡个足……）

至爱流行榜

（注：选票以11月1日前收到的10月号调查表为准。）



慕容非榜评第一弹

至爱流行榜，我的至爱不流行

眼看着《恐龙危机》凶狠地向《最终幻想》逼近，虽然本月的《最终幻想》仍可以坚守着浪漫和爱情的最后阵营，但是我相信暴力与杀戮君临天下的日子不会太远了！唉，终于发现原来恐龙的灭绝是因为一个女人的缘故……真是可怕……

《勇者斗恶龙》的失利早在意料之中，我毫不惊讶。我现在对BANDAI和CAPCOM都很愤怒，不要问我为什么。

一直以来，慕容非的至爱只有三个：《最终幻想VII》、《恶魔城~月下夜想曲》和《电精》，再下来就是《KOF97》了，可是这些游戏竟然都不上榜！我真是很惆怅啊。

决定了！下期不投我至爱的选票作无效处理！哈哈，我是不是在吓人呢？

“油细鸡”食用感受

- 十分清醒的人：《射雕》：不敢奢望，亦不想失望。（**江苏省 孙路**）
- 最近似乎老鼠横行：足球，足球我爱你，就象老鼠爱大米！（评《实况足球2000》）（**浙江省 田娄侃**）
- 接力赛：（来自不同项目的点评）

  我喜欢。（**广西 梁立渝**）

  不知道什么原因，就是喜欢。（**江苏省 曹查理**）

  ……，喜欢得不知如何表达！（**广西 陈杰**）

  都说喜欢了。（**广东省 梁雪峰**）

  我喜欢，你能拿我怎样？（**江苏省 陈海忠**）
- 真的还是假的？

  我已玩通关十八遍，当我感觉游戏没劲的时候便拿出它。（**浙江省 金汉杰**）

  斯考尔太像我了，一样的酷。（**广东 莫伟全**）

  八神庵——怎么看都像我。（**浙江省 张石晟**）

  女友指着吉尔问："喜欢她还是我？"（**四川 纪舒馨**）
- "欠K的家伙"

  不知火舞：我女朋友有什么好点评的？真是！（**广西 谢涵**）

  八神庵：把他头前的那撮"毛"剪了，他还会上榜吗？（**安徽省 倪伟**）
- 走火入魔

  为什么嘉妮特对猴子似的吉坦那么好，对我却……（**江苏省 楼翔**）
- 情话绵绵……

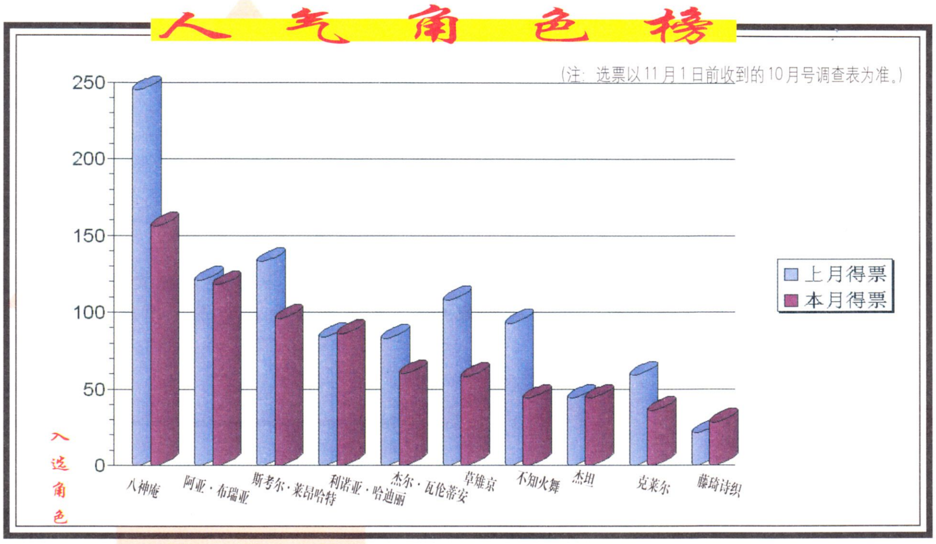
  莉诺亚：我说我的眼里只有你。（**广西 王铭**）
- 个性（看看你是不是也属以下情形）

  《鬼武者》：想看看"金城武"被K的GAME OVER是个啥样？（**南京 姚澜**）

  8神：我穿过小八的裤子，走起路来真的很不舒服。（**北京市 霍磊**）

（实用感受皆来自调查表中读者们的高见。编辑：SOUL）

人气角色榜

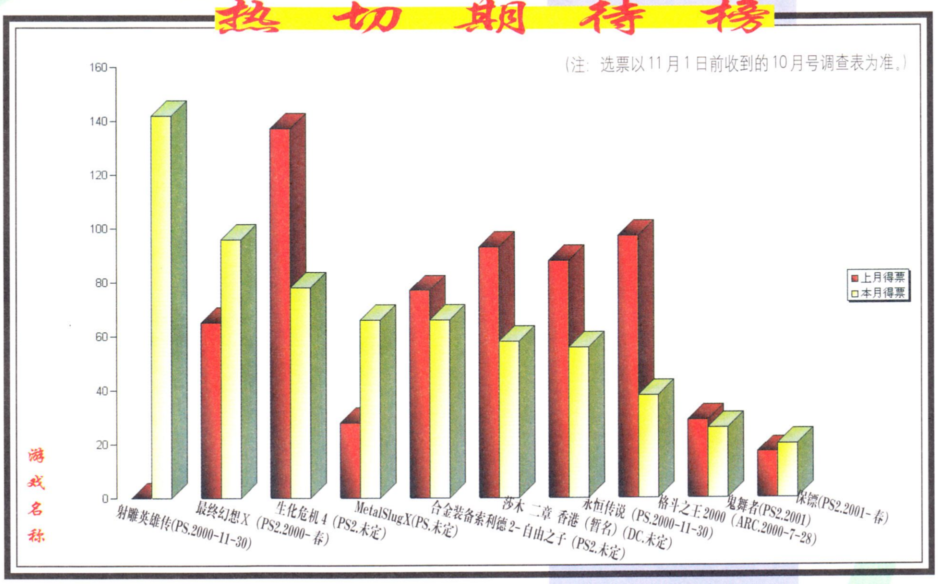


何文山之社会心理学榜评

咳咳，本次的人气角色榜，其实是针对本刊读者的年龄层次、性别分布以及个性倾向性的一次秘密心理学调查。现公布结果：一、人心不古、世风日下：榜上唯一的"乖乖女"——藤崎诗织居然再次敬陪末座，反倒是些耍枪弄棒、衣着怪异的所谓"新女性"占尽风流，其中尤以"黑社会"组织——"生化组"中的几位大姐为甚，真是……哎。二、畸形的恋爱观："魔女"利诺亚朝三暮四，周旋于旧爱新欢之间；甚至杰坦这种以玩弄女性感情为己任的色狼都赫然在榜，实在有辱榜风。三、严重恋母情结：阿亚这种白发苍苍的OBASAN级的人物，竟高居第二，不知各位作何感想（另附《恋母情结分级自测法》：投票《寄生前夜》之阿亚者，恋母情结Ⅰ级；投《寄生前夜2》之阿亚者，恋母情结Ⅱ级）。四、自我拒绝，社会适应不良：八神庵蝉联冠军，斯考尔再夺第三，此二人患有严重的社交恐惧症、抑郁症，这样的"变态杀手"长期霸占人气榜的重要位置，不能不让人对投票者的心理状况感到深深的担忧。难道大家都怀着这样的信念吗？——"我可以孤独，但我不可以不强大"。

综上所述，面对日益恶化的榜上生态，我积极呼吁大家端正认识，提高觉悟，争取在下一期的人气榜上能让我们看到诸如皮卡秋、陆行鸟、SONIC等"人"的身影。谢谢！（嘿嘿，文责自负，如果声讨本文的来信超过200份，我就考虑出卖何兄了……）

热切期待榜



Dream 说实话

在网上DOWN了射雕的预告片，是在TGS上播放的，虽然画面很不清楚（电影版？），但是通过一位女解说员的中文旁白，还是看了个大概，使得我对这第一个中文原创PS游戏倍添期待！它的得票与第二第三名的总和差不多，一点也不奇怪！我们中国人多啊！各位都参加了人口普查没有？……又走远了……尽管射雕不是中国人独立制作，而且也来的太晚（太晚……）了，但是终于还是快来了，我也可以玩到我有史以来第二个RPG游戏和了解第一部武侠小说了……谁的下巴掉了？污染环境……有什么好奇怪的，我一向只对足球和AVG感兴趣啊，现在胃口大点了，不至于被扼杀吧？

CAPCOM要把生化做成MUD在5个平台上推广？难怪他们的4代会推迟，不晓得到时候是否像FF一样，单机版和联机版各出一个游戏，多赚一份钱……

关于SEGA未来的计划大家怎么看？他们最近提出了许多新想法，不晓得是否一如既往——SEGA总是先提出新创意，到头来被人家打败。（非语这句话很残忍……）也许莎木系列可以让他们有更多的时间来和群狼争斗……

KOF2000真的要到头了么？格斗是永远不会停止吧，在如今没有利用3D技术就寸步难行的年头，这个平面游戏还是从来没有让各位FIGHTERS失望，可见成功的程度，它是一个时代，是一个经典，即将以完美结束，也将在完美中再生！（新的KOF系列开发计划已经公开，庆祝吧！）

保镖虽是SQUARE的又一个大作，科幻、太空船、帅气、打斗……也许也有爱情，可是怎么看怎么有FF8的影子呢。话说回来，是FF8太出色了，其他作品难免有点程式化，但这些程式化的元素，正是现在的一个游戏成功所必须的啊。看他们能赋予游戏什么故事和内涵了，日本人这方面还是很有一套的，值得期待……期待大家的投票和意见！

日本月间销量榜

游戏名称	累计	月间
勇者斗恶龙Ⅶ（PS）	3665731	731380
恐龙危机2（PS）	239376	239376
风来之西林2~鬼袭来！西林城！（N64）	175369	175369
世界足球实况胜利11人2000~U-23奖牌的挑战（PS）	299286	139974
コロコロ之卡比（GB）	390574	137553
玛丽奥网球64（N64）	617840	81288
游戏王DUAL MONSTER Ⅲ 三圣战神降临	677257	75721
MOTO GP（PS2）	75639	75639
玛丽奥故事（N64）	305142	70140
真·三国无双（PS2）	279051	50814

心跳回忆 2　PS

白雪姐妹鉴别大法

一开始在一个月内与白雪同时预约两次以上的约会，但一定要约在不同的地点见面，即约会地点在不同的城区。这样去赴约时就会出现选择地点。选对后，所约女孩也会迟到。这时白雪真帆会先笑一阵，而美帆则会道歉。因为白雪真帆出现机率大约只有1/3～1/5，所以可配合S/L大法使用。这样当发展到一定程度以后，白雪真帆就会穿不同衣服出现，以后就好办了。

河北省　韩勇杰

时空之轮 2　PS

不怕魔法之法

首先记忆卡内无第二张碟的记录，把第二张碟放入机中，读到主题画面时开盖，换上第一张碟，盖上盖子（不必关机或复位）当出现换碟提示时开关碟仓一次。进入游戏后同伴中就有不怕魔法的人。如魔族**スプリガゾ**和人鱼**イレーネス**等，这些同伴只对物理攻击有反应。对魔法攻击不但不费血，反而会恢复HP。（使用后，个人的魔法会错乱，而召唤等技不会错乱，记录后再读取，恢复正常。）

广东省　陈紫彬

龙骑士传说　PS

巧打“**レイニポバド**”

“**レイニポバド**”是一种色彩斑斓、外形像鹦鹉的怪鸟，有4HP，EXP3000，在边界之村的海面上可大量遇见它，除“**レイニすぃ**袋”可打败它外，魔攻、物攻均无效。其实，只要在边界**の**村的道具屋购买大量道具“**バニックバル**”，作用是使敌混乱，要在它不逃走的情况下使用“**バニックバル**”，待其混乱扣去自身2HP后，（一定要待其扣支HP后，否则百分之百会逃跑），再用“封印**の**魔石”将它行动封住，封印期间“**バニックバル**”的混乱作用会消失，应再投一个静等它自杀。运气好的话，还会多得到一件珍贵装备“虹色**のドレス**”，可以提升女性同伴的魔防，物防。

提前得到“黄金龙DS”

在第二张盘中当巨人“**コンゴール**”加入我方时（此男攻击力极高，但其龙骑士之魂在第四张盘才能得到，已经为时过晚，无多大用处）。但如果能返回第一张盘，回到比武大会处的露天商人处（那个白给“命**の**泉**の**水瓶”的家伙），花1000元钱就可以向他买到“黄金龙DS”。

江西省　邓春

偶然遗迹　PS

无限升级?

带上一个装备枪的角色（主角就更好），来到七罚之宫的北部上层。用主角的特技“**バキューム**”把石头吸开然后过去，来到有魔物出现的地方，把石头打到右上角，先把其它魔物消灭掉，站在洞口左边向右打便可。找根牙签把按键固定就更省事了，把电视关了也没问题。

汕头市　陈佳德

火热秘技

火热秘技

更正：

10月号秘技中《SD高达GF》K 的“特别黑历史密码”“10-2136744”应为“10-2163744”；10月号的秘技提供者广东省从化市的李爕单应为李爕军。

格兰蒂亚 II　DC

隐藏的魔法蛋

从**ヴァルマー**—**の**月回来，**ロアン**（罗安）归队后先不要去南˜**サイラム**王国而要去**ラウル**丘陵，这已经是第二次来到这里，此处已是一个与剧情无关之地且敌人十分强大，而魔法蛋就在此处的了望塔上。

上海市　朱彦卿

女神异闻录 2 罚　PS

大家好，不知大家是否玩过《罚》？很难吧？本人历尽千辛万苦终于将其打穿，实在不容易呀！（什么？你打穿了三遍！？还有记录为证！！？？）哼，那你有我的绝世秘技吗？让你见识一下吧！

不用10万元也可以进入侦探所恶魔传言屋

在海底遗迹后到平坂区的“赤提灯”，在寻人事件中就会出现**ネコマタ**这个名字，接下这生意后，到侦探所招财猫处，输入这个名字后，就可以进入了。

传说武器的取得方法

1.在岩户山事件之后，到“**アラヤ**神社”去，在里面与屋后的一个人对话，可得到一些“传说武器职人”的情报。

2.到“赤提灯”，在寻人事件中会出现“**アサノタクミ**”这个名字，接下后与屋里另一个人对话，会得到“传说武器职人”在神社出现的传闻，然后到侦探所将其传播出去。

3.回到“**アラヤ**神社”与另一个对着树的人对话，他就是“传说的武器职人”，输入名字后，他会给你道具“秘传书”。

4.到鸣海区的“**パパラチヤ**”里，这样就能进行传说武器的开发依赖。

怎么样没见过这么厉害的秘技吧！哈哈哈……！什么？早就知道，你没骗我？又有记录为证！？v_v，算了，不和你等盗记录的人一般计较……（“这是我自己打的”那小子叫着）（作者装着没听见地走了）。

重庆市　周翔

MOTO GP　PS2

隐藏角色

NAMCO在PS2上推出的超高速摩托车竞速游戏《MOTO GP》。《MOTO GP》里有很特别的隐藏角色出现，一位是《头文字D》重野秀一的成名作漫画《车神传说》（Bari Bari 传说）里的主角“巨摩郡”，另一位是在日本赛车界颇有名气的青木三兄弟中的老二——“青木拓磨”。方法：完成CHALLENGE MODE中的CHALLENGE NO.24，可以让“巨摩郡”出现；完成CHALLENGE NO.14，可以让“青本拓磨”出现。还有最后隐藏人物呢，他可是可爱的风之少年“克罗诺亚”，出现条件就是完成CHALLENGE NO.22，“克罗诺亚”就会出现和你一同比赛，赢了他就能真正选择他来比赛了，一定要看看可爱的“克罗诺亚”飙车的样子喔。

牧场物语 GB3　GBC

轻松的开始

在游戏的开始时，先确定主角为男性，再把他的名字定为“**うめきち**”、血型选择“B型”，这样进入游戏后，主角马上就能拥有99999G和99种道具；如果选择女性为主角，姓名要改为“**クレア**”、血型为“AB型”，同样在进入游戏后马上就有99999G和99种道具。

SILENT SCOPE　DC

PROFESSION MODE

想让你的《SILENT SCOPE》更像街机吗？那就进入“PROFESSION MODE”吧，因为在这个模式中，画面上所出现的敌人是没有特别显示的，打开瞄准器时，游戏画面也只会显示瞄准器的部份。让这个模式出现的方法是：在标题画面中按住“A”或“R”键，然後选择ARCADE MODE，接着在选择任何模式时，再连续按4次”START“那就可以进入这个模式。

NIGHT VISION MODE

这是一个可以进入夜视模式秘技：在标题画面按住“A”或“R”键，然後按“START”键选择“ARCADE MODE”，然後在选择任何模

式时连续按 5 次“START”，就可以进入夜视模式。

PROFESSION NIGHT VISION MODE

要想在专家模式下又有夜视模式，也就是前面两个模式的混合，可以按以下的方法输入：在标题画面里按住“A”或“R”键时按下“START”键选择“ARCADE MODE”，接着在选择任何模式时，连续按 6 次“START”，那就可以进入这个混合模式。

首都高 BATTLE2 DC

一定赢！

有人说这是DC上最好的赛车游戏，但是游戏难度很高，实在没办法赢的话你可以试试以下的秘技：

在游戏进行时，按住2P手柄的L键和R键，再不停地摁A键，就可以赢得这场比赛；如果错摁成B键那就是输了这场比赛；如果是摁X键，就是平手。

EIGHTEEN WHEELER DC

更多的大卡车

打爆“PARKING MODE”中的STAGE 1–6后，“SCORE ATTACK MODE”便会多了日本丸2号和3号。使用这两辆车的其中一架再完成一次“SCORE ATTACK MODE”，便可使用日本丸（1号？）。另外也有直接让“日本丸”直接出现的办法：在开始画面时按住“A、B、X、Y”四个按键中的任何一个不放，再按“START”键进入游戏，你就会发现选车时直接就多出了“日本丸号”卡车。

恐龙危机 2 PS

疯狂恐龙大对战

当游戏出现“DINO DUEL”模式后，这是一个恐龙对战模式，如果你想再疯狂一点的话，可以在对战时同时按住“L1”、“R2”和“左”，再按“△”三次，恐龙们便没有了体力限制，时间限制也取消了，疯狂地对决吧，累了的话，再重新输入一次指令就可以让对战恢复原状。

TOMB RAIDER"CHRONICLES（古墓丽影 5 美版） PS

令所有物品无限、调出本关所有武器

按 SELECT 键进入物品栏，选到小医药包（SMALL MEDIPACK），按“上+L1+L2+R1+R2”即令所有物品无限，之后退出物品栏、再次进入物品栏（也就是切换一次画面）后，你就可以看见这关可以得到的所有武器了。

调出本关所有的钥匙

按 SELECT 键进入物品栏，选到大医药包（LARGE MEDIPACK），按“下+L1+L2+R1+R2”，之后，退出、再进入物品栏，就可以看见本关的所有的钥匙了。

辽宁省　周家荣

K–1 GP2000 PS

变成大头仔和穿便服比赛

“K–1”是全日本最受欢迎的自由搏击大赛，自然会有很多相关的游戏出台。这个游戏中要让拳手们“头大”，只要在进入比赛前的LOADING过程中连按“SELECT”键，这样进入比赛后他们的头就变得老大；如果在选拳手时按住L2键不放再决定就可以穿便服比赛。

心跳回忆 2 外传 暑假热舞 PS

改变 MINI GAME 的速度

《心跳 2 外传》的第二张碟里有一个叫做“DDR TOKIMEKI MIX”的MINI GAME，在这个游戏选曲时输入“↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、↑”，可以让游戏的速度加快；输入“↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、↓”，游戏的速度会减慢。

天诛 2（美版） PS

选关秘技·改

在选关画面中，先按住○、□和SELECT键，再按顺序输入“→、→、→、↑、←、↓、R2”，注意输入的速度要快才能成功。

V–RALLY2 PS

可选所有车辆

进入“OPTION”中的游戏进度画面，按顺序输入“L1、R1、←、→、←、→、↑、↓、↑、↓、X、X+SELECT”，便可以使用全部的车辆了。

北斗之拳（PS）

体力无限

80172FFC 0800

防御槽不会增加

801730F4 0000

洛克人 X4（PS）

无限能量和无限生命（X 和 ZERO）

80141A04 2020

无限 Lightning Web（X）

80141A50 3030

无限 Frost Tower 和无限 Soul Body（X）

80141A52 3030

无限 Rising Fire 和无限 Ground Hunter（X）

80141A54 3030

无限 Aiming Laser 和无限 Double Cyclone（X）

80141A56 3030

无限 Twin Slasher（X）

80141A58 3030

拥有所有武器（X 和 ZERO）

80141A60 FF00 80141A62 FF03

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE（PS）

无限气

8013CFDA 0000 80150E0C 0001

无限 HP

80150EB0 00FF

最高 HP

80150EB4 00FF

异形 3——Ressurection（PS）

无限体力

8010D620 2400

弹数不减

D0062A8C 1023 80062A8E 0040

全武器

3011BCBC 00FF B0080002 00000000

8011BCC4 000C

天诛 2（美版）（PS）

按“L1+R1”全部道具

D00CE97A F3FF 8013F158 F001

D00CE97A F3FF 8013F15A F0F0

D00CE97A F3FF 8013F15C F0F0

D00CE97A F3FF 8013F15E F0F0

D00CE97A F3FF 8013F160 F0F0

D00CE97A F3FF 8013F162 F0F0

D00CE97A F3FF 8013F164 F0F0

D00CE97A F3FF 8013F166 F0F0

D00CE97A F3FF 8013F168 F0F0

D00CE97A F3FF 8013F16A F0F0

DRIVER2（PS）

时间不减

800D7A6C FFFF

DAMAGE 不增加

800D1876 0000

HUNTER × HUNTER——幻之贪婪岛（PS）

金钱

800A7E24 E0FF 800A7E26 05F5

HP 自动回复

D0114568 0088 801145B8 0000

AP 不减

D01147A0 1023 801147A2 0080

D0114690 1021 80114692 0040

甲脚机甲师团（PS）

战斗时我方移动值不减

300F95A4 0087

战斗时敌方移动值为 0

300F95A5 0000

生产时资金资源不减

D007F040 1023 8007F042 0040

D007F054 1023 8007F056 0040

研究时资金资源不减

D006698C 1023 8006698E 0120

D0066974 1823 80066976 00E0

一回合完成研究

D0071E20 FFFF 80071E20 1023

D0071E22 2442 80071E22 0042

一回合生产完毕

D009ED3C FFFF 8009ED3C 1023

D009ED3E 2442 8009ED3E 0042

シェンムー
一章 横須賀

制作者：Daraku_angel[3DM-SMV]
免责声明，杂志内容源于互联网和个人收藏，内容版权归原杂志社所有。下载后请在24是之内删除，请支持原版。

制作时间：2011-12-25

Canon　CanoScan LiDE 110